FEATURE НАЙ-ЧАКАНИТЕ MMORPG НА ХОРИЗОНТА

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (89), СЕПТЕМВРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

BLOODRAYNE 2

PREVIEW

HALF-LIFE 2 Aftermath

PREVIEW

Sid Meier's CIVILIZATION IV

PREVIEW

PRINCE OF PERSIA Kindred Blades

Creature Conflict: The Clan Wars

Heroes of the Pacific

T-72: Balkans on Fire

INTERNET
Картинките в нета
ICQ eXmpu

GSM ИГРИ
Pink Panther
FIFA 2005

HARDWARE
Pentium D чипсети
nVidia GeForce 7

PS MANIA
MX vs. ATV Unleashed
Haunting Ground



вижте музиката



bulgarian
music
media

българската
музикална
медия

www.mmtv.bg

БРОЙ 9 СЕПТЕМВРИ [2005]



"За да разберем какво наистина е смъртта, трябва да я преживеем!"

Martin Mystere: Operation Dorian Gray

БОНУС 2 плаката: GTA3 и WarCraft III
2 диска
PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 9 (33), СЕПТЕМВРИ 2002
без CD: 1.90 лв; с 2 CD: 3.90 лв
No One Lives Forever 2
A Spy In H.A.R.M.'s Way
Aliens vs. Predator 2 Primal Hunt
• Age of Mythology
• The Thing
• Celtic Kings
• America's Army: Operations
• Jedi Outcast MODs
PlayStation2
The Lord of The Rings: The Two Towers
ИНТЕРНЕТ Шпиономанска истерия
ХАРДУЕР nForce2 – Втори опит с не по-малко претенции
LIFESTYLE Лятна дъжда селекция

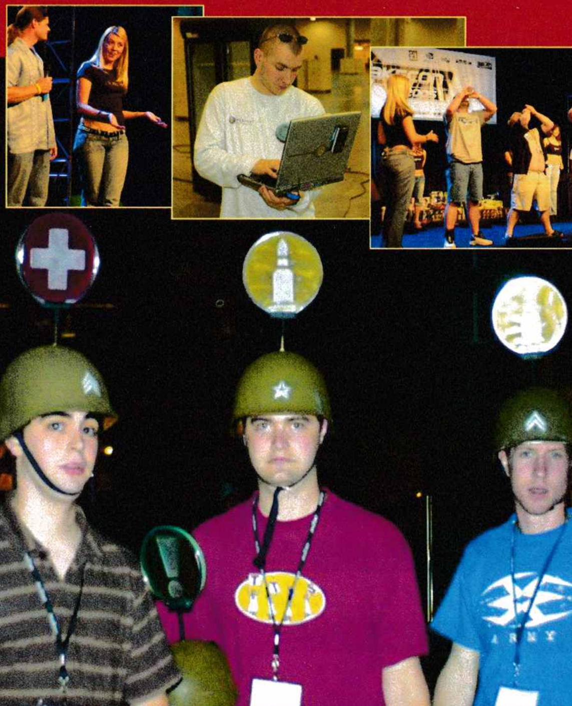
Преди 3 години

Тая мацка с пистолета горе се хареса много на всички преди три години. И днес си хваща окото. Издържана в приятния стил на шейсетте, Кейт Арчър беше нещо като успешната женска реплика на Джеймс Бонд. За кратко дори успя да детронира Лара Крофт от първото място в сърцата на геймърите. Аз също тогава си бях паднал по госпожица Арчър. Е, no one lives forever.

Самата игрица не успя да се превърне в истинско топ заглавие, а с нея изчезна и самата Кейт. Нищо, споменът за нея е приятен, а всеки има нужда от подобни мимолетни преживявания. И сега отново е лято и виждате отново сме с "женска" корица. Този път при нас гастролира една девойка, по-известна като Кървавата Райна. Ако към това добавим патриотичен намек – да припознаем в нея някакъв съвременен сайбър вариант на Райна Княгиня, може да получим потупване по рамото от Атака и гостуване в Скат. И бих приел – с огромно удоволствие, стига анонимността ми да е гарантирана, като бих добавил и някаква дегизировка, едни изкуствени мустаци като минимум. Бих се размазал от кеф да размахам пръст от ефира на българската Ал Джазира и да излея всички гръмки псувни, що са се натрупали в мен през това жарко лято. Пълен деконструкт.

В новата PC Mania обаче няма и следа от обществено-политическите конвулсии. Чака ви много добре запълнен брой с ревюта, превюта, жълти страници и мъдри мисли. Нас пък ни чака още едно бързо море и някоя друга мимолетна среща, може би.

Петър Табов



Победителите:

DooM 3 DM		
1 място:	Gopher	$25000
2 място:	RocketBoy	$15000
3 място:	a-L | slaine	$10000
Quake 3 A ms. QuakeCon		
1 място:	g0d-Missy	$15000
2 място:	g0d-Ms. X	$10000
3 място:	g0d-trito	$5000
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory		
1 място:	u96d/check6	$25000
2 място:	United 5.ET	$15000
3 място:	idle.ee	$10000
Quake II RetroDM		
1 място:	PURRI	$10000
2 място:	Doze	$7000
3 място:	Rigg5	$3000

И QuakeCon 2005 отиде в историята

По традиция и тази година се проведе най-голямото в света LAN парти – QuakeCon 2005. Сега то е юбилейно – десето по ред! Отново в Тексас. Този път от 11 до 14 август. "Само три дни", както каза един колега, но за тези дни се случват толкова неща...

Ден първи

Над 6000 човека са пред Gaylord Texan Convention Center, очаквайки отварянето на вратите. Основната зала, в която ще се проведе "земетресението" е с големина на четири футболни игрища! Спонсорите са id Software, nVIDIA, Intel, Activision, Creative, Alienware, GameStop, Linksys, Newegg и Razer. Още на официалното откриване с водеща Julie Stoffer, позната ни като MTV водеща на предаването MTV Real World, nVidia обявяват видео картата 7800 GT на цена от $449. Джон Кърли от Dell показва и така наречения компютър XPS SLI PC. Той е и със SLI конфигурация на две 7800 GTX карти, 1 терабайт дискове и 2 гигабайта RAM! Освен това церемонията не минава и без сериозна доза майтапи – момче изпива шейк, правен от риба, мляко, бита сметана, черен дроб и лют сос, като за това получава лаптоп Dell Inspiron 9300, който е с процесор на 2 GHz, 1 GB RAM, 80 GB диск, 17" екран, nVidia GeForce 6800 Go; две мацки си обръсват главите публично за видеокарти... Успоредно с това започва и BYOC, регистрацията за турнаментите и избиране на ms. QuakeCon и ms. DOOM3.

Ден втори

Показан е първият триминутен трейлър от филма DooM. В него се вижда как чудовище разкъсва неизвестен командо. Освен него са изложени макети от интериора на едноименни филм и чудовища, специално донесени за целта. Следващото представяне е на мишките Razer и по-точно на тяхната серия Copperhead 2000. Това са лазерни гризачи с невероятен дизайн, удобства и резолюция 2000 dpi! После минават представянията на AMD и Creative с техния нов аудиочип X-FI, който е 40 (четиридесет) пъти по-мощен от този на картите Audigy 2! Успоредно с тях текат турнаментите по DOOM 3 Deathmatch с награден фонд 50 000 долара, QUAKE III Arena Ms. QuakeCon (изцяло женски бой) с $30 000 награда, Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory с $50 000 награда и QUAKE II Retro Deathmatch Championship с $20 000 долара при победа във финалите, както и веселите конкурси за най-грозна мишка и най-мръсна клавиатура.

QUAKECON 2005

Ден трети

На 14 август, освен забавните конкурси (този път за най-грозен и най-добре направен кейс на PC), за първи път пред масова аудитория се показва и Quake IV. За жалост играят само избрани хора (сред тях са известните iTG'TosspoT и iTg'RedEy) и се показват само две мултиплей нива. Общото мнение е, че играта е перфектна, но малко по-бавна от Q]I[като движение и без промени в старите фокуси – стрейф-джампове, рокет скачане и подобни. В девет часа вечерта са обявени финалите по всички игри и купонът започва...

Обичам такива месеци и такава класация. През тази година август не е като други години, като това важи в пълна сила и за подреждането в ТОП 10. За първи път от много време състезанието беше оспорвано на всички нива, като поддръжниците на успелите в „празничния" тираж направиха всичко, за да подредят по-напред своя любимец. Както е видно и с просто око, на места не достигаше глас, на други – три, а на трети – цяла тайфа приятели. Важното е, че беше забавно. А, да – и лидерът е очаквано различен и свеж.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ АВГУСТ 2005?

1. GTA: San Andreas	**19.39 % (352)**
2. World of WarCraft	**18.84 % (342)**
3. Diablo II:LoD	**6.78 % (123)**
4. WarCraft III	6.61 % (120)
5. Battlefield 2	6.01 % (109)
6. StarCraft BroodWar	5.84 % (106)
7. Heroes III	5.62 % (102)
8. Counter-Strike	4.79 % (87)
9. Football Manager 2005	3.47 % (63)
10. FIFA 2005	3.42 % (62)

PC MANIA TOP 10

През това лято всичко се върти около San Andreas, както си му е редът за истински качествена видеоигра. Очевидно поотегчени от зимната звезда World of WarCraft, масите от геймъри пренасочват вниманието си към творението на Rockstar Games и разчистват харда си за няколкото гигабайта гангста емоции. Лидерското дуо води с няколко дължини пред останалите преследвачи, което дава основания да смятаме, че в света на гейминга настъпва нова ера – тази на ултимативните хитове, заслужаващи всеки един лев от легалната си цена и гарантиращи месеци (а защо не и години) неподправени изживявания пред монитора.

Поддръжниците на третия и четвъртия, Diablo II и WarCraft III, могат да напишат романи по тази тема. Легендарните заглавия на Blizzard участват в класацията от години и консумират с пълни шепи нестихващата любов на феновете. Те демонстрираха през август на новоизлюпения претендент Battlefield 2 как се печели битка във война, в която те отдавна не смятат, че искат да победят. Впрочем, Battlefield 2 е единственият летен претендент сред останалите доайени в чарта (не броим „лидера"), което някакси не говори добре за моментното състояние на пазара. Лято е, явно всички сме на море, включително и разработчиците на игри.

BroodWar никога не е на море и отново е в центъра на събитията, конкретно в случая на шестото място, само на три гласа зад Battlefield 2. Достойно постижение за достоен боец. С четири гласа поназад се подрежда друг сериозен претендент – Heroes III. Каквото е казано за него, е казано – нямам какво ново да добавя.

Осми е Counter-Strike, при това със завидна преднина пред следващите го футболни симуланти, пардон, симулатори на деветото и десетото място. Един глас не достигна на FIFA 2005, за да реши в своя полза вечния сблъсък между конкурентните концепции за това как точно се рита топката – със стратегия или с

НЕ ИГРАЯ SAN ANDREAS, ЗАЩОТО...

1. живея в San Andreas a.k.a. панелно гето	49.92 % (300)
2. съм "черен" от малък	20.13 % (121)
3. не мога да карам	15.97 % (96)
4. е забранена	13.98 % (84)

крак. Така или иначе обаче за почитателите на най-популярната игра и през новия есенен полусезон забавлението ще бъде основно пред монитора след посредствените изяви на българските отбори при мачовете им в Европа. Посредствеността обаче със сигурност вече е далеч-далеч от класацията ТОП 10 на любимото ви списание и това се потвърждава от резултатите през този месец. Обичам да играя, явно и вие.

Попитахме ви съвсем резонно през този месец относно позицията ви анти-San Andreas. Очевидно е, че с това мнение са по-малко геймъри в сравнение с упражненията на онези, които всеки ден разцъкват пред монитора негърски мисли с негърска музика и негърски коли. Най-много са гласували тези, за които животът е един перманентен San Andreas. Във всеки български град има поне едно панелно гето, във всеки български град юноши и деца срещат нерадостната съдба да бъдат преследвани от социалните несгоди на мизерията.

Това си личи и от втория по популярност отговор – да си "черен" не означава да имаш абаносова кожа, а да бъдеш "нормален софийски дришльо", ако можем да перифразираме поета. На трето място по популярност се нарежда групата на нешофьорите. Тях или ги е шубе от високите скорости, или диоптрите им са повечко, или просто в този живот изпитват принципно отрицание към автомобилите – така или иначе за тях San Andreas е нищо пред една „нощна" на World of WarCraft.

Не на последно място, макар и намираща се там според вота, е групата на онези младежи, за които моралното и етичното са над всичко. San Andreas предизвика повече забрани и ограничения, отколкото която и да било друга игра през последните две години. Родителски настоятелства и училищни съвети на запад са силно загрижени за ретроградното ѝ въздействие върху тийнейджърите.

PC Mania не въздейства ретроградно. Тя ви дава онези мигове свобода, които така силно търсите в обърканото днешно време. И през следващия месец на www.pcmania.bg ще ви питаме – не въпреки, а заради свободата.



www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** Mtel и GloBul

най - готината забава за твоя GSM

* видео клипове

преслава - завинаги твоя	437085
магда - нали ти казах	437086
гергана - някой ден може би	437087
преслава - дяволско желание	437088
ивана - не е ваша работа	437089
емилия - целувай ме	437090
мая - party time	437091
вероника - произведено в рая	437092
амет и 88 - i love you	437093
румънеца и енчев - giliai	437094
устата - всички дрехи ми пречат	437095
	437096
над 18 г.	437097
над 18 г.	437098
над 18 г.	437099
женски ласки	437100
ненаситница	437101
какво ли се крие?	437102
за всеки по нещо	437103
над 18 г.	437104
голо секси тяло	437105
лесбийки	437106

* САМО ПРИ НАС НАЙ - ГОТИНИТЕ ТЕМИ НА ЛЮБИМИТЕ ТИ ФОЛК ЗВЕЗДИ

437107 437108 437109 437110 437111 437112 437113 437116 437115

цветни лога

само за siemens и nokia - модели с цветен дисплей

437117 437124 437118 437125 437119 437126 437120 437127 437121 437128 437122 437129 437123 437130

САМО ПРИ Folk

ъпсрут 3 в 1

МОНО 437139 ПОЛИ 437131
true 437132

лаф - не ме занимавай с глупости
true 437133

видео клип 437134

цветни картинки 437136

тема 437138

sms картинка 437135

437140 437141

* TRUE TONES

PAYNER ХИТОВЕ

райна и константин-това е любов	437143
преслава - завинаги твоя НОВО	437144
мария - побъркани от любов	437145
магда - нали ти казах НОВО	437146
гергана - някой ден може би НОВО	437147
преслава - дяволско желание	437148
тони дачева - липсваш ми	437149
емилия - целувай ме ХИТ	437150
ивана - не е ваша работа	437151
мая - party time ХИТ	437152
глория - изповед	437153
индира радич - лопов	437154
бобан здравкович - не долази ХИТ	437155
анелия - две тела	437156
дуле и коки - марама	437157
гергана - гасна по теб	437158
преслава - тази нощ	437159

лаф true tones

телефонен оргазъм НОВО	437160
секс в палава компания НОВО	437161
бебешка истерия НОВО	437162
каде си ма парцал ХИТ	437163
аре ма кифло, вдигни го тоа телефон	437164
ааааа крокодил	437165
реч на тодор живков ХИТ	437166
свиркане по мацка ХИТ	437167
индийски ритми ХИТ	437168
петел	437169
хеликоптер ХИТ	437170
мотор	437171
бебешки смях ХИТ	437172
бръм брам ХИТ	437173
сосна псувня ХИТ	437174
пръцкане	437175
истеричен смях ХИТ	437176
оргазъм ХИТ	437177
pronto, кой е е бе ХИТ	437178
шефе, търсят те по мобифона ХИТ	437179
копеле ща строша	437180
патка с патка такава	437181
аста ла виста бейби	437182
ку**а миризлива вдигни си телефона	437183
чук-чук, кой е тук ХИТ	437184
щурец	437185

Всеки поръчал полифонична мелодия получава **безплатно** Top Tone абонамент за 4 седмици.

TopTone

TOP TONE ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, коя е топ топ полифоничната мелодия и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FOLK ще си на върха.
За да се абонираш без да поръчаш
Изпрати: FOLK на номер 2250.

Как да спра абонамента си?
изпрати sms със съдържание
FOLK STOP на 2250

цена:0,50лв.(без ДДС)

НОВО * ТАМАГОЧИ

коте	437186
пиленце	437187
дракончe	437188
мече	437189
куче	437190
рибка	437191

НОВО true tones- кавъри на топ хитове

crazy frog НОВО	437192
gazolina НОВО	437193
lonely НОВО	437194
it's my life ХИТ	437195
my prerogative ХИТ	437196
don't phunk with my heart	437197
rich girl ХИТ	437198
we belong together ХИТ	437199
galvanize ХИТ	437200
филм-брилиантин	437201
затворнически рок	437202
i will survive ХИТ	437203
fame ХИТ	437204

топ хитове

мелодия	МОНО	ПОЛИ
crazy frog НОВО	437220	437273
activ - doar cu tine НОВО	437221	437274
arash - temptation НОВО	437222	437275
infernal - from paris to berlin НОВО	437223	437276
mariah carey - we belong together НОВО	437224	437277
daddy yankee - gasolina НОВО	437225	437278
50 cent - just a lil bit НОВО	437226	437279
shakira & alejandro sanz - la turtura НОВО	437326	437327
the black eyed peas - don't funk with my heart	437228	437281
kati garbi - esena mono НОВО	437229	437280
alina&costi - am doar necazuri НОВО	437227	437282
ивана - доза любов НОВО	437230	437283
анелия - всичко води към теб НОВО	437231	437284
емилия - за мен забрави ХИТ	437232	437285
камелия - ти ела ХИТ	437233	437286
преслава - безразлична ХИТ	437234	437287
вероника - стъпка в страни	437235	437288
преслава - завинаги твоя	437236	437289
магда - нали ти казах ХИТ	437237	437290
райна и константин - и това е любов	437238	437291
емилия - целувай ме	437239	437292
мария - побъркани от любов	437240	437293
гергана - някой ден може би ХИТ	437241	437294
преслава - дяволско желание ХИТ	437242	437295
гергана - измама	437243	437296
ивана - ах,тези пари	437244	437297
вероника - произведено в рая	437245	437298
тони дачева - липсваш ми	437246	437299
камелия - искаш или да	437247	437300
ивана - не е ваша работа ХИТ	437248	437301
глория - изповед	437249	437302
мая - party time ХИТ	437250	437303
преслава - обичам те	437251	437304
преслава - нямаш сърце	437252	437305
преслава - горчиви спомени ХИТ	437253	437306
амет и 88 - I love you	437254	437307
ивана - нещо нетипично	437255	437308
камелия - залеза и зората	437256	437309
вероника и магда - не си сама	437257	437310
adrian copilul minune - pe la spate	437258	437311
mustafa sandal - aska yurek gerek	437259	437312
alina&costi - necazuri si suparari ХИТ	437260	437313
adrian copilul minune - diskoteka boom ХИТ	437261	437314
jelko joksimovic - lane moe	437262	437315
celik - cici kiz	437263	437316
славка калчева - бяла роза ХИТ	437264	437317
alina - miere un cafea	437265	437318
neda ucraden - diamanti	437266	437319
орк. плам - леко	437267	437320
индира радич - zmaj ХИТ	437268	437321
индира радич - педесет година	437269	437322
индира радич - лопов	437270	437323
кючек - хари потър	437271	437324
бобан здравкович - не долази ХИТ	437272	437325

само за нокиа и самсунг

ЛОГО чистачка

не те ли дразни логото на върху любимата ти картинка на дисплея
изчисти го от тук сега
изпрати 437142 на номерата за поръчка

преди / след

цветни картинки - фолк

437205 437206 437207 437208 437209 437210 437211 437212 437213 437214 437215 437216 437217 437218 437219

лого

437328 437329 437330 437331 437332 437333 437334 437335 437336 437337 437338 437339 437340 437341 437342 437343 437344 437345 437346 437347 437348 437349 437350 437351 437352 437353 437354 437355 437356 437357 437358 437359

цветни картинки

437360 437361 437362 437363 437364 437365 437366 437367 437368 437369 437370 437371 437372 437373 437374 437375 437376 437377 437378 437379 437380 437381 437382 437383 437384

(над 18 г.)

как да поръчам?

важно

* за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди **wap.folk.bg** през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер
2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400
и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри, анимации, теми и видео клипове трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N → 2260

За да изпратите даден продукт на друг GSM номер добавете номера на телефона след кода на модела. пример: 696996N 359898112233

за контакти: info@folk.bg

МТелеком ООД

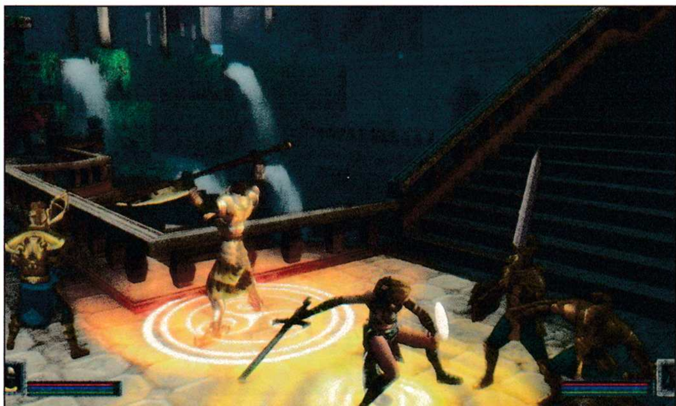
BAD NEWS

"Ръкавицата" бе захвърлена

Последният месец не бе особено сполучлив за Midway. Двама от главните дизайнери на компанията – Джон Ромеро и Дж. Е. Сойер – си стегнаха багажа и оставиха екшън ролевата игра Gauntlet на самотек. Последиците бяха неименуеми – PC версията ѝ бе отменена. Някогашният член на екипа на id Software и ION Storm все още не е решил в кое геймстудио ще се установи. Сойер обаче възнамерява да се присъедини към Феаргъс Уркухарт от Obsidian в разработката на Neverwinter Nights 2, предвид миналото му в Black Isle. Засега Gauntlet се очаква да излезе единствено за конзоли през идната зима.



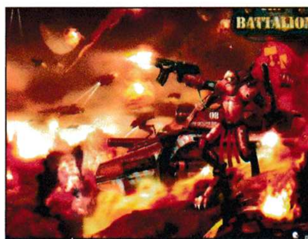




BRAND NEW

Напред с 4-ти батальон!

Game Factory Interactive разкрива 4th Battalion – екшън-ролева игра, която се разработва от MiST land South и ще излезе средата на 2006-та. Действието в нея ще се развива в далечното бъдеще, когато човечеството е успяло да колонизира Слънчевата система. Но докато все още има хора, ще има и войни. В случая бойното поле е Марс.
4th Battalion обещава страхотен енджин, реалистична физика, засукан и нелинеен сюжет, сложна система за водене на диалози, възмож-



ност да карате над тридесет превозни средства и да създавате своя собствена армия, огромен избор от оръжия и екипировка, пълна свобода при развитието на героя си, гигантски битки и прочие.

THE LAW

Погнаха и The Sims

Съдържанието на The Sims 2 било далеч по-лошо от Hot Coffee (скандалния мод за San Andreas, който превръщаше този гангстерски екшън в една мини порно игра) твърди адвокат Джак Томпсън – заклет геймактивист от Маями. Той е поел своя пореден кръстоносен поход, като този път целта му е ултрапопулярният сим на Maxis и EA. Според него "екстрите", подлежащи на отключване в него, не са по-различни от неприличното съдържание в GTA: San Andreas. Че дори и по-лоши.



MADE IN BG

Станете господари в Empire Earth II с ADSL

От 22 август БТК направи специално предложение на тези, които имат нужда от високи скорости не само за работа, но и за забавление. В периода до 30 септември всеки, закупил един от пакетите БТК ADSL "Инсталирай сам" (предоставящи може би най-стабилната връзка с Интернет в България и достатъчно висока скорост както към български, така и към международни сайтове и сървъри) получава безплатно и Empire Earth II. По този начин ще може да тренираме, в случай че решите да се включите в турнирите, организирани от Българска федерация по електронни спортове с помощта на БТК и Пулсар.
Състезанията ще се провеждат в най-добрите клубове в България без такса за участие. И освен неизбежна слава, ще има и награди за участниците.

Масов сеч на Diablo II-акаунти

Blizzard отново извадиха добре известната си пръчка за банове и изравниха със земята около 36 000 акаунта на Diablo II, засечени да мамят. Достъпът на 28 000 от CD-кейовете е ограничен за месец, а на около 3000 – за постоянно. Поредното замваряне на акаунти "отразява нашата пълна липса на толерантност към чийтването, както и усилието ни да подготвим рекламите за следващия ладър-сезон. Оценяваме подкрепата на хилядите нормално играещи играчи на Diablo II, че ни помагат да направим Battle.net едно спокойно и забавно място за джиткане на игрите на Blizzard", казва представител на компанията.

По-добре късно, отколкото никога

И този месец, както обикновено, разработчиците на цели шест игри отложиха тяхното излизане. Което очевидно вече е обичайната практика. Вместо през септември състезателният симулатор TOCA Race Driver 3 ще се появи на пазара през февруари 2006 година. Освен това и The Godfather, Tomb Raider: Legend и Hitman: Blood Money няма да видят бял свят през тази година, а най-рано в началото на идната. А за десерт Starship Troopers също претърпява поредното си забавяне. Вместо на 23 септември ще можем да избиваме извънземните от култовата фантастика на Пол Верховен около месец по-късно.

3D шутър в света на Might and Magic

Твърдо решени да върнат към живот прословутата поредица Might & Magic, Ubisoft анонсираха следващата игра по темата – Dark Messiah of Might and Magic. За изненада на феновете тя ще представлява FPS, който ще се захранва от Source енджина на Valve. Добрата новина е, че работата по нея е поверена на Arkane Studios, доказали се с невероятното RPG Arx Fatalis. Така че ролевите елементи ще бъдат застъпени по един или друг начин. Засега Dark Messiah of Might and Magic се очаква да излезе най-рано през лятото на 2006-та и ще предложи невиждана досега в никоя игра от този жанр система за водене на битки.

TO BE CONTINUED

Втори дивашки експанжън за Rollercoaster Tycoon 3

Atari дадоха зелена светлина на RollerCoaster Tycoon 3: Wild! – вторият експанжън за популярния тайкун, разработен от Frontier Developments. Разширението ще ни отведе на истинско сафари, където ще намерим най-различни подобрения и нововъведения в геймплея, като нов Show Ride редактор, още персонал, най-различни неопитомени зверове, допълнителни атракции и т.н. За момента Wild! е планирана за идната есен.

Манията по Властелина продължава

След нароилите се през изминалия месец слухове, EA анонсираха официално Battle for Middle-earth II – продължението на вдъхновената от "Властелинът на пръстените" на Дж. Р. Р. Толкин стратегия в реално време! Докато първата част се основаваше на филма на Питър Джаксън, двойката ще се позовава на самата книга, ще включва герои и ще пресъздава сцени, които не сме виждали в холивудската продукция. Споменава се също, че съществуват планове за създаването и на The Lord of the Rings: Tactics – тактическа ролева стратегия за PS2.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
FIFA 2006	Electronic Arts
The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts
Fable: The Lost Chapters	Microsoft
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom
Moto GP 3	THQ
Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault	THQ
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft
Myst V: End of Ages	Ubisoft
Rome: Total War – Barbarian Invasion	SEGA
The Suffering: Ties That Bind	Midway Games
Second Assault: Second Wave	Got Game
Dragonshard	Atari
Indigo Prophecy	Atari
EverQuest: Depths of Darkhollow	Sony Online
EverQuest II: Desert of Flames	Sony Online
Playboy: The Mansion – Private Party	Hip Games
Ultimate Spider-Man	Activision
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision
Seven Kingdoms: Conquest	Enlight
VOYAGE: Inspired by Jules Verne	The Adventure Company

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

MIXED

Нови WOW рекорди

Blizzard не пропуснаха да се похвалят и този месец, че тяхното ултрауспешно дебютно MMORPG – World of WarCraft – е достигнало новите рекордни нива от 3,5 милиона играчи по целия свят, като 1,5 от тях са жители на Китай, където играта излезе на 7 Юли.
А честито!

Sam&Max възкръсват?

Има светлина в края на тунела... Феновете на чистото приключение и идиотското дуо от полицейско куче и заек може и да останат удовлетворени. Както знаете, в началото на миналата година LucasArts прекратиха разработката на така очакваното от всички ни продължение на Sam & Max. Но в интервю за Gamasutra създателят на тези два колоритни персонажа – Стийв Пурсели (който в момента работи в Pixar) – е заявил, че правата над отрочетата му са отново в неговите ръце, така че ще видим какво може да се случи в близкото бъдеще.

LMA Manager 2006 и за PC

Codemasters зарадваха феновете на най-популярния спорт, че плейстейшънският футболен мениджър LMA Manager 2006 ще бъде разработен допълнително и за PC, и за Xbox 360. Тези две версии ще чуят началната свирка на съдията през март 2006 година и ще предложат още по-интуитивен интерфейс, детайлна 3D Match секция и прочие екстри.

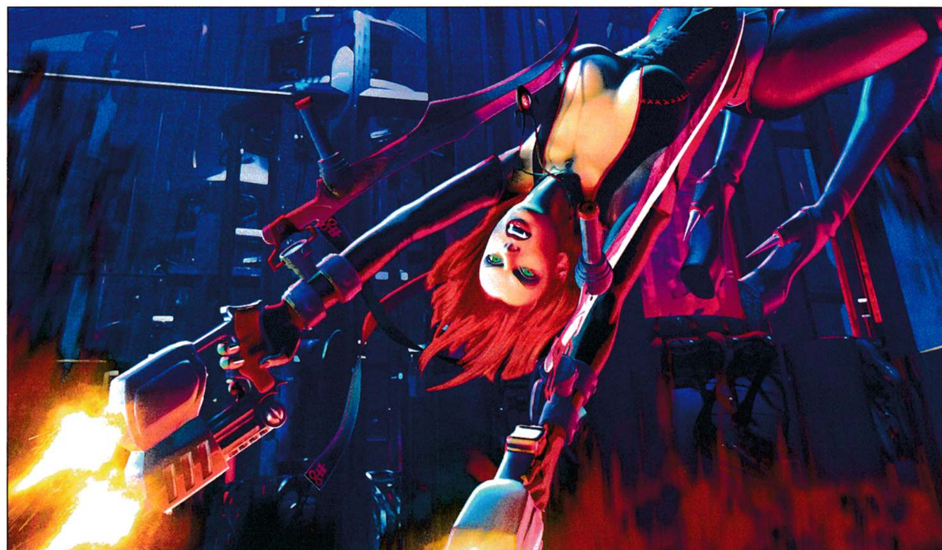
Activision + Marvel = RPG

Activision разшириха споразумението си с Marvel и сега могат да създадат ролева игра, в която ще вземат участие голям брой супергерои на едно от най-големите издателства на комикси. Първата подобна се очаква да излезе чак през 2007-ма за PC и конзоли. Уви, подробности все още никой не знае.

Black & White 2 иде!

Питър Молиньо най-накрая хвърли светлина по въпроса кога можем да очакваме появата на Black & White 2. Втората част на този негов god-сим ще се появи или на 27 септември или на 14 октомври, като по-вероятна е втората дата. Освен това по някое време – или с премиерата на играта, или дори преди нея – ще можем да разцъкаме и нейно демо.

Най-сексапилните задни и предни части, излизали някога на пазара, най-накрая решиха да дефилират и за PC. Дългоочакваното продължение на Blood Rayne излезе за конзоли още в края на 2004 г., но по непредвидими стечения на обстоятелствата ние, собствениците на "персонални" щайги, трябваше да чакаме почти една година, за да можем лично да покръвосмучем на воля за втори път. За съжаление обаче и двойката страда от някои от проблемите, които не направиха от BloodRayne перфектната игра напук на авторите ѝ, които толкова усърдно са се опитали да разнообразят нейния геймплей. Но все пак геймката е достатъчно интересна, че да поддържа нивото на хормоните на нейните играчи критично високо.



Кръв и цици в промишлени количества или историята на един полувампир

PC
XBox
PS2
GBA

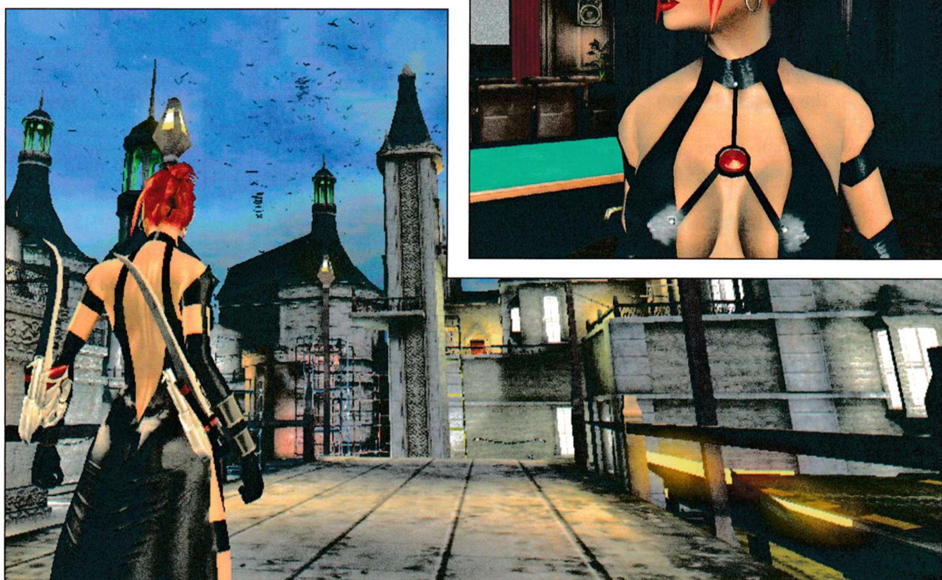
BloodRayne 2

Световното турне на Рейн

След като през 1935 с доста зор успя да победи Кейгън (макар и да не заби лично зъбите във врата на баща си, за което и до ден днешен не си е простила) Рейн, без нито една бръчка по лицето си, реши да посвети последните шейсет години на коронния си номер – лично отмъщение. Тя започна да обикаля света и да демонстрира свръхестествените си способности, кършейки всички клони на родословното дърво на своя отец. Око за око зъб за зъб, дето има една приказка. Като неин създател, Кейгън е избил до крак целия ѝ род, за да може по-късно тя да няма към кого друг да се обърне, освен към него. И сега Рейн е решила да му върне услугата.

За нещастие на цялото човечество обаче неговите отрочета са сформирали т.нар. Култ към Кейгън, чиято цел е да вкара цивилизацията в нова ера, където хората ще бъдат просто обикновен добитък за кръвосмучещите хищници. Въпросното братство дори е успяло да се сдобие със специална субстанция, наречена Покривалото. Когато бъде пусната във въздуха, тя ще направи небето кървавочервено, а смъртоносните слънчеви лъчи – напълно безвредни за всички вампири. И тогава ще настъпи истински Апокалипсис. Познайте кой ще трябва да го спре...

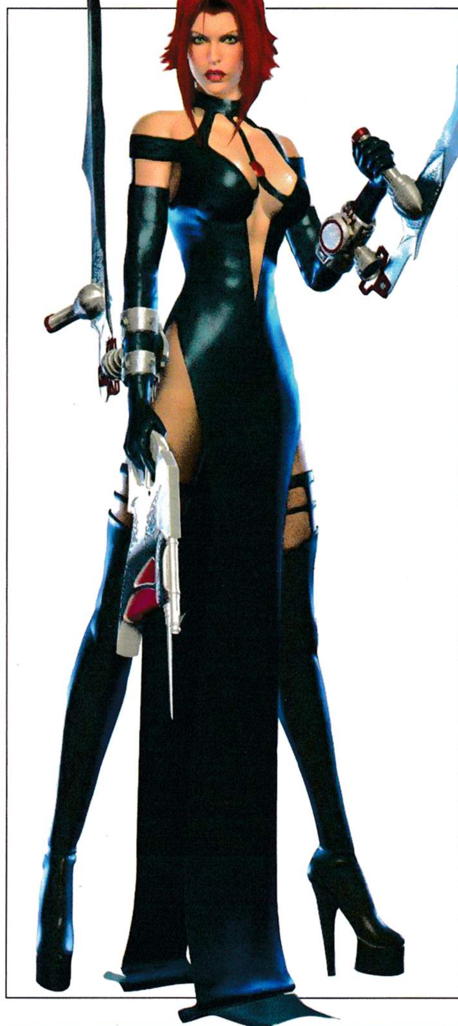




графика
звук
геймплей



5
общо



Жадни ли сте за още по-кървава касапница?

Основната идея в BloodRayne 2 не е променена и на сантиметър – избивате тълпи от гадове по възможно най-ефектния и брутален начин. Сега обаче начините, по които ще става това, са увеличени неколкократно. На първо място функциите на харпуна, който Минс даде на Рейн още в първата част, са доста изменени. Благодарение на него в двойката ще ви бъде предоставена възможността да прихващате всички гадове (освен босовете) и да ги мятате в желана от вас посока. По този начин онези, които имат оръжие, ще го изпуснат и ще бъдат още по-лесна плячка за вашите зъби. Аз пък защо просто не ги запокитите отвъд парапета? Или още по-добре – в някой огромен вентилатор, който ще ги направи на кайма, но и същевременно ще се развали и ще ви предостави идеален път за бягство. Това е и една от най-големите новости в играта – доста подходящо кръстените

"killing puzzles"

които ще трябва да решавате с помощта на харпуна и заобикалящите ви предмети. Например, ако хвърляте в горяща камина достатъчен брой хора, ще продъните долната ѝ част и ще може да се измъкнете от така създалата се безизходна ситуация. Или пък да ги усмъртите в боклуджийски камион, за да го накарате да избухне и това да ви проправи път.

Явно на авторите тази идея им е допаднала адски много, защото не след дълго се оказва, че това ще е основното ви задължение. В един момент даже за адски кратък период от време ще трябва да запокитите четири гада в някакви машинарии, разположени в четирите ъгъла на един дансинг, за да развалите кървавото поле, което го е обвило и ви препречва пътя. В това няма лошо, но често трудно може да прецените накъде и с каква сила ще отхвръкне нещастника, в който сте забили веригата на харпуна. Така че понякога тази иначе добра хрумка се превръща хем в еднообразен, хем в досаден, начин да продължите напред.

Карпатските дракони

Освен харпуна – и основният огнестрелен арсенал на Рейн е претърпял сериозни изменения. Вместо да събира най-различни пистолети, пушки и картечници и да търси постоянно муниции за тях, още в първото ниво на BloodRayne 2 тя ще получи един доста готин дар от името на Зеренски (меко казано третостепенен персонаж в играта). Става въпрос за Карпатските дракони – двойка прокълнати пистолети, които се зареждат с кръв. Това става като ги забивате в тялото на жертвата си по възможно най-

ГЕРОИТЕ

Рейн

90-55-90 – идеалната жена. С тази разлика, че вместо червено вино предпочита прясна кръв. В двойката Рейн изглежда двойно по-красива. Въпреки че са минали цели шейсет години, тя въобще не е остаряла, за което можем само да сме благодарни. Тя дължи произхода си на вампира Кейгън, който е изнасилил майка ѝ, а когато е родила прекрасен полувампир – и я е убил брутално. Оттогава Рейн е посветила живота си на екстерминацията на всичко, свързано с Кейгън.

Северин

Това е човекът, който ще ви дава постоянно наставления по радиопредавателя – какво да правите, за да продължите напред, как да убиете даден бос и т.н. Северин е близък приятел на Рейн от Обществото Бримстоун, сформирано, за да се борби със свръхестественото. Но по всичко личи, че той не е сред най-смелите хомо сапиенси на тази планета.

Ефемера

Това е една от полусестрите на Рейн и най-голямата любимка на Кейгън. Тя е пълнокръвен вампир и може да бъде убита изключително трудно поради факта, че притежава способността да се крие в сенките и да регенерира за нула време. Докато е обвита от мрак, Ефемера е на практика непобедима. Облечена е в черна кожа тип садо-мазо, има поразително бледо лице, а очите ѝ не се виждат.

Ферил

Другата полусестра на Рейн. Нейните ръце са с огромни остри нокти, а по сексапилното ѝ бледо тяло има постоянно променящи мястото си белези. Чисто белите ѝ очи хвърлят бледи отблясъци в тъмното и се допълват от невероятната ѝ скорост и необуздан нрав. Целите на Ферил обаче далеч не се изчерпват с това просто да служи на Кейгън.

Ксеркс

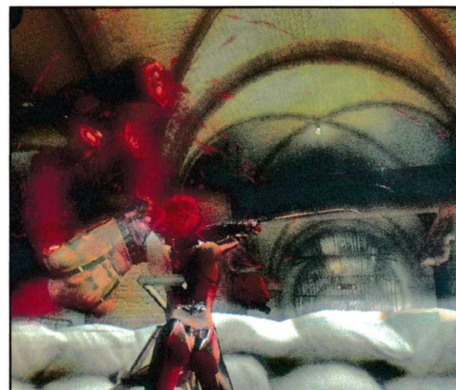
Ксеркс е лудият учен, създал Покривалото, както и най-различните хай-тек оръжия, които враговете на Рейн използват срещу нея. Той изглежда така, сякаш някой го е разфасовал, а след това некадърен шивач е сглобил парченцата месо наново с огромна игла и дебел конец.

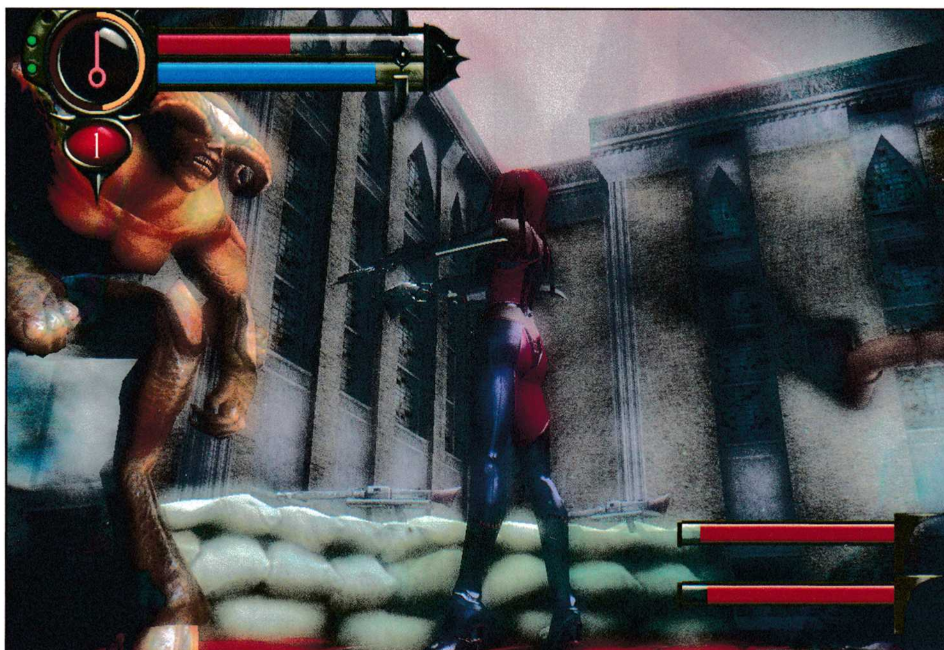
Кейгън

Когато за последен път видяхме Кейгън, той работеше за нацистите и се опитваше да намери мистериозен артефакт, а в лицето му избухна граната, която би трябвало да го е убила. Но дали един от най-великите вампири на Земята е отишъл в преизподнята току-така?









разнообразни начини. Ако червената течност в тях свърши, все още може да ги използвате, но с цената на вашата собствена кръв.

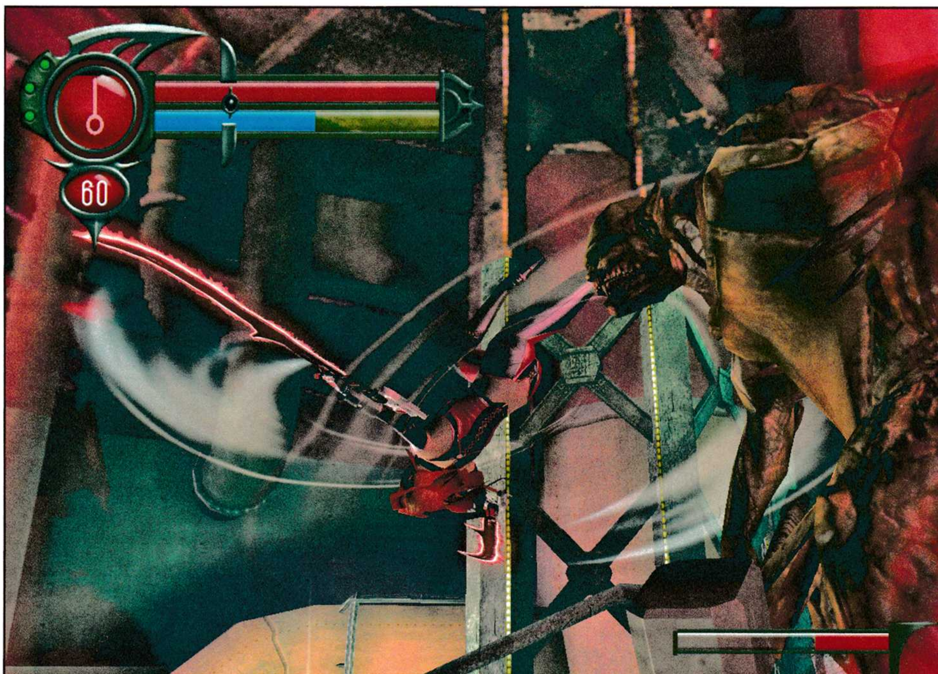
За добро или за лошо, Карпатските дракони са единствените огнестрелни оръжия, които ще носите (въпреки че може да използвате стационарни картечници). Те обаче притежават шест различни режими на стрелба, които ще отключвате след убийството на определени противници. Освен това всеки един от тях може да бъде ъпгрейдван по два пъти, стига да го използвате достатъчно често. По този начин ще увеличите мощността и количеството муниции, което побират.

Комботата, фаталитита и вампирски сили

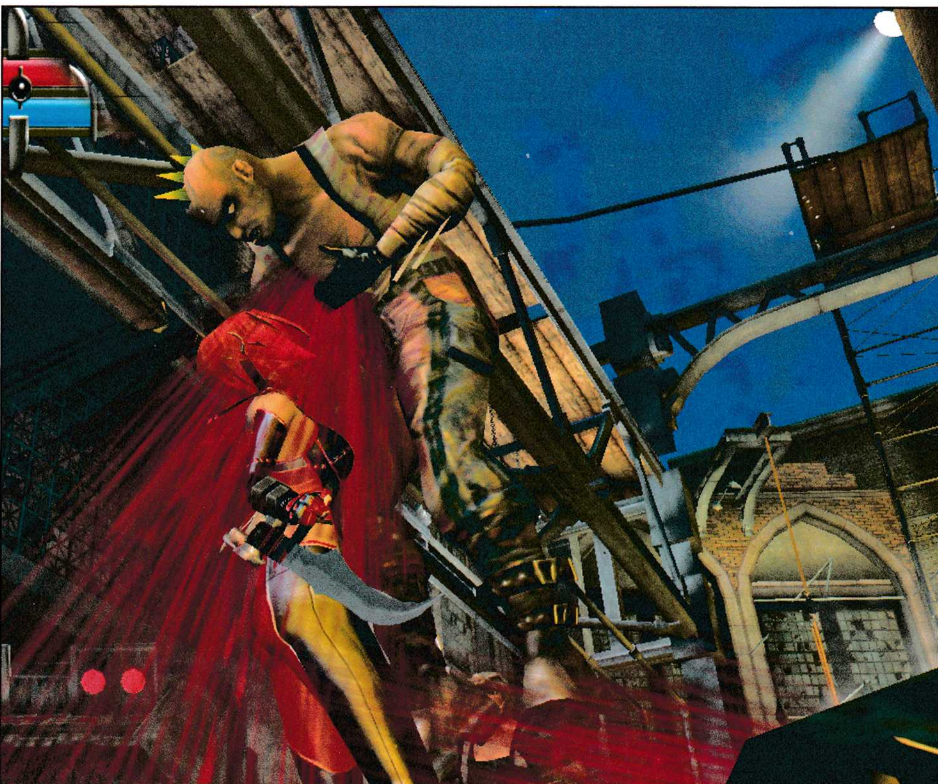
Каквото и да си говорим, бойната система в двойката е бая преработена, но изглежда сложна единствено на пръв поглед. Комботата и фаталититата са увеличили значително своя брой. Очакват ви над тридесет различни удара, които ще изпълнявате с помощта на вече по-късите и по-здраво прикачени към ръцете на героинята остриета или просто с ритници. Наред с това мацето може да се пързаля и по определени тръби и междувременно или да срязва всичко, покрай което мине, или да стреля в различни посоки едновременно.

Що се отнася до акробатичните движения, играта до голяма степен започва да прилича на Prince of Persia. Рейн се катери къде ли, по какви ли не отвесни и хоризонтални тръби и на всичкото отгоре, ако междувременно някой се опитва да я спре, е способна да се провеси надолу с главата и да му вкара няколко куршума.

Към вампирските умения на червенокоската се забелязват някои доста готини попълнения. Например Ghost Feed, при което тя отделя душата от тялото си и я праща да се храни с някой враг наоколо, докато междувременно се бие с друг. Или пък Blood Fury, което е нещо като подобрена версия на Blood Rage. При него остриетата на Рейн стават по-дълги от обикновеното, а тя – по-смъртоносна от всякога.







ФИЛМЪТ

Вероятно повечето от вас знаят, че много скоро бял свят ще види и първият филм, направен по тази превърнала се в култ за мнозина хорър-игра. Главната роля на червенокоската е поверена на Кристина Локен, която проби с "Терминатор 3", а сър Бен Кингсли ще се превъплъти в Кейгън. Действието в тази холивудска продукция, с чието заснемане се е заел Уве Бол ("Alone in the Dark"), ще се развива два века преди геймката и ще проследява израстването на Рейн и опитите ѝ да спре Кейгън, който, както винаги, иска да види цялото човечество изклано до крак.

Елементи на интеракция

Любопитно е да се отбележи, че сега ще трупате и нещо като опит, който се увеличава в зависимост това колко поизобретателни и касапски убийства извършвате. Тук идват на помощ почти всички предмети около вас. Дали ще набучите някого на стърчащо от земята желязо или ще го метнете от изключително голяма височина, дали ще го залепите на електрическото табло или пък в някоя месомелачка – това зависи изцяло от вас. А когато изпълните достатъчно касапски убийства от този род (които проче ще ги гледате на забавен каданс, за да се насладите максимално на хвърчащите във всякакви посоки човешки крайници), индикаторите ви за кръв и гняв ще станат с една идея по-големи.

Рейн ще се срещне и с най-различни по вид и големина босове. Повечето от тях се убиват предимно с включването на Blood Rage, плюс помощта на безценните остриета. Но при други – като например Слез – ще трябва да проявите изключителна изобретателност, за да се доберете до вътрешността на гигантския му корем и да изтръгнете сърцето му собственоръчно.

Адски енджин

Като за игра, видяла бял свят за конзоли за първи път в края на 2004, Blood Rayne 2 изглежда доста добре. Определено PC версията ѝ е на светлинни години от нейните събратя, но все пак има какво още да се иска по отношение на визията. Вярно е – Рейн изглежда меко казано зашеметяващо. Често ще спирате и ще завъртате камерата около нея, само и само за да се насладите на перфектното ѝ тяло и добре оформените ѝ очи. Всичко останало обаче изглежда леко пренебрегнато. Много от нивата са твърде мрачни, а враговете определено не изглеждат толкова добре, колкото червенокоската.

За финал – BloodRayne 2 определено е една много приятна и забавна игра. Макар и не особено дълга, макар и с все още относително монотонен геймплей, тя ще се понрави на всеки фен на вампирите, екшъна и кървищата. Очакваме продължение...

Владимир Тодоров

Един несъмнено доста потаен проект...

PC
XBox
PS2
GBA

Half-Life 2: Aftermath

жанр: **First Person Action** | издател: **Valve/Sierra** | **http://www.half-life2.com/ http://www.doom3.com** | излиза: **края на 2005**

Доскоро около Aftermath се знаеха общо взето три неща:

1) ще се казва Aftermath
2) ще е екшън от първо лице
3) ще има нещо общо с Half-Life 2

За щастие информационната завеса около играта наскоро бе разкъсана от британското списание PC Gamer, което отдели цели десет страници в опити да изкопчи каквото и да е инфо от разработчиците.

Уви, самата статия, както и повечето материали в нета между другото, не предлагат солидна информация за играта от типа "ще има толкова и толкова нови оръжия, еди колко си нови гадини и нови локации". По-скоро все още може да се говори само за разкриване на различни аспекти на джиткаta, не за детайли. Потайни хора работят във Valve, неслучайно толкова време не се знаеше нищо и за HL2...

Една от първите новости е, че този път играта няма да бъде дадена за разработка на друга компания (както в миналото Opposing Force – Gearbox), а ще е дело на самите Valve.

"В момента сме много добри в правенето на Half-Life 2"

Думи на Робин Уокър, дизайнер във Valve. А стига бе! Вярно ли това? Дойде ми като шок, честно. :) "Създаването на игра като Half-Life 2 изисква и създаването на множество странични програми и инструменти. Докато ги сглобявахме, ние се научихме да ги ползваме по-добре от всеки друг, затова можем да правим и по-добър HL2". Звучи обещаващо. Друга стара традиция при експанжъните на HL изглежда също ще бъде нарушена – в Aftermath историята няма да бъде представена от гледната точка на друг участник (каквито бяха ефрейтор Шепард и Барни в адоните за единицата), а ще е продължение на събитията, пресъздадено отново през очите на Гордън Фрийман. Това изглежда оставя напразни надеждите на някои геймъри за продължение с главен герой Alyx. Според мен пък така е по-правилно: жени главни-героини – само в 3rd person джитки. :) Макар че лично аз се надявах все пак да ни се каже какво е станало със стария дявол Ейдриън Шепард...

А историята е свързана с действията на Гордън в оригинала – нанесли сме непоправими щети на Цитаделата и сега тя се готви да се изстреля обратно космоса, като преди това остави само един огромен кратер на мястото на City 17. Избивайки всичко живо в него, то е ясно. Вашата задача е да се изнесете с максимална скорост от градчето, но както знаем от предишните части, нещата в Half-Life обикновено не са такива каквито изглеждат на пръв поглед.

Авторите обясняват, че сегашният City 17 ще е по-различен от предишния City 17, без да уточняват какво точно значи това. Добавят също, че някои от старите ви врагове могат да променят отношенията си с вас – например някои от войниците на Комбайна :), които се чувстват предадени от шефовете си. Повече за историята не е ясно, а ако се питате дали ще научим повече за извънземните, Човека с куфарчето, или самия Гордън – от Valve отново дават уклончив отговор. Те казват че – както и преди – играчите ще получат някои отговори в комплект с много нови въпроси...

Искрено и лично с Аликс...

Но всичко това са подробности. Знам, че въпросът, който наистина вълнува всички, е: каква ще бъде ролята на симпатичната помощничка на мистър Фрийман? В Aftermath от Valve са решили да и предоставят почти цялото игрално време, без обаче да я правят playable – което щеше да си бъде чист провал според мен, като се има предвид, че като главен герой в общи линии не би трябвало да говори и няма да я виждаме. Не, мерси.

Иначе за нейната особа разработчиците казват, че искали да израсне като личност. Тя вече е научила някои нови умения... Чудя се в коя ли област... Също така, понеже ще прекарвате доста време заедно, авторите са я направили много по-интересна за... ъъъ, взаимодействие... Абе, кой ми я даде тая статия в ръцете!

Та ролята на въпросната госпожица ще е много централна, вероятно е да има и някакъв вид любовна история между нея и Фрийман, но тези неща казва ли ти ги някой? Освен нея в адона ще се завърнат и други познати лица – например роботът Дог (за къде без него). Отново смея ли да се надявам за появата на Шепард. Робин Уокър споменава и нещо за това колко много му се иска да направи експанжън, посветен на headcrab-а Ламар, но това го пропускаме покрай ушите си...

Изкуственият интелект ще бъде подобрен, както и графиката, звукът, физичният модел. The regular stuff. На някои места се пускат слухове за нови неща, които могат да се правят, като Гравити гън-а, но за подобрения по арсенала дотук, нито дума повече. :(

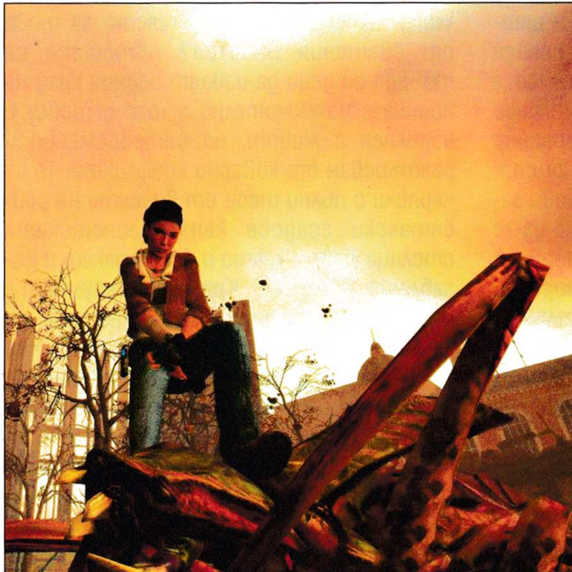
Да изпуснем малко пара (Steam)

Иде ред и на лошата новина, която може би ще направи джитката неиграема за българските геймъри, а по-точно – засега идеята е тя да се разпространява само чрез Steam – "Интернет" мрежата на Valve. Точно така, за момента нормална версия в кутия не се предвижда. Това явно е поредният опит на гейминдустрията да се справи с пиратството. Не е ясно обаче колко доволна от това решение е останала фирмата-разпространител Sierra, която е подраздел на гиганта Vivendi Universal, защото едно пускане на играта само по нета означава 0 (нула) долара печалба за разпространителите. Може би някои от вас са проследили проточилото се близо три години съдебно дело между трите фирми, завършило с победа за Valve, които в момента държат всички авторски права над играта и следователно могат да си я разпространяват, както си искат. Във връзка с това Робин Уокър казва, че всички в компанията са много развълнувани от Steam и ако не бил той, играта щяла да е готова чак след шест години! Това, разбира се, е силно преувеличена цифра, поне аз не помня да сме чакали шест години за Opposing Force или Blue Shift, но явно нещо в отношенията между производителите и издателите сериозно куца.

Кога?

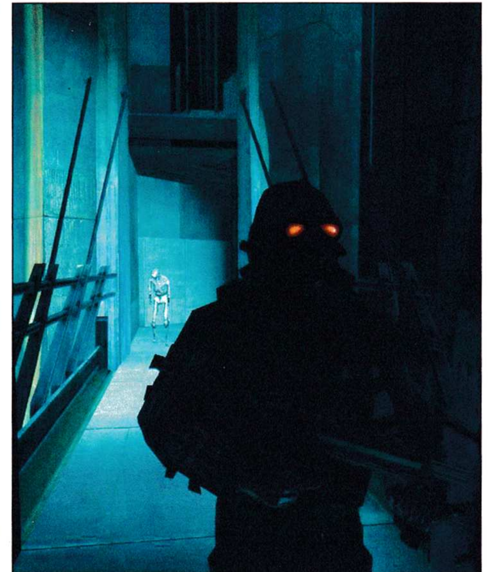
Имайки предвид колко малко ни разкриват авторите за проекта си, мислите ли, че са се ангажирали с крайна дата? :) Имало е идея за "летен" рилийз, която очевидно е отхвърлена. Най-солидният времеви ориентир за момента е "преди края на годината". Но не се шашкайте: все пак Valve са ставали все по-добри в правенето на Half-Life. :)

Пламен Димитров









Той си мислеше, че е оставил миналото зад себе си. Той си мислеше, че има бъдеще. Но сгреши. Битката тепърва започва. Сега принцът ще трябва да се изправи срещу най-опасния си враг – самия себе си!

PC
XBox
PS2
GC

Prince of Persia: Kindred Blades

жанр: **Action Adventure** | издател: **UbiSoft** | **www.princeofpersiagame.com** | излиза: **декември 2005**

След като напипаха успешната формула за това какво точно трябва да представлява една съвременна Prince of Persia игра, Ubisoft не се поколебаха и за миг и създадоха две изключително добри заглавия по темата – The Sands of Time и Warrior Within. И сега, както те самите твърдят ("ние винаги сме искали да създадем PoP-трилогия"), е време и за последната, трета част от епическата сага за принца на Персия. Кулминационната точка в неговите приключения. Още по-мрачна и драматична отпреди, с още по-оригинална, изпълнена с интриги и предателство история. Представям ви Kindred Blades –

финалната част на Prince of Persia

След дългото си, изпълнено с всякакви препятствия и опасности пътешествие до Острова на времето в Warrior Within, принцът на Персия най-накрая успява да достигне Вавилон – родния си град. Но не е сам. С него е и Кайлина - енигматичната и изключително красива Императрица на времето, в която той неимоверно се влюбва. Вместо мир и така очаквано спокойствие, принцът обаче много скоро открива, че и собствената му страна е разкъсвана от военни конфликти и интриги, в чиято основа, за жалост, попада самата императрица. Тъмен облак се е надвесил над Вавилон. Огнени светлинки блестят тук и там. Безпомощни крясъци от бедните квартали процепват нощта.

Още преди да усети, принцът бива заловен от собствените си хора, а за да го спаси, любимата му Кайлина освобождава Пясъците на времето за пореден път... с цената на живота си. Отлъчен, превърнал се в беглец, преследван от своето минало, принцът намира убежище на улицата, само за да открие, че Пясъците най-накрая са успели да заразят и покварят и него самия. Те раждат едно друго Аз – смъртоносният Тъмен принц, който малко по малко започва да поглъща душата на истинския. За да го измести напълно...

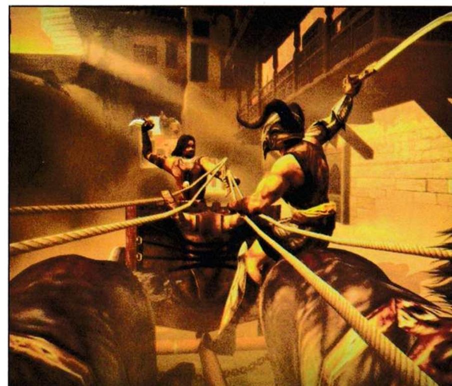
Добре дошли във Вавилон

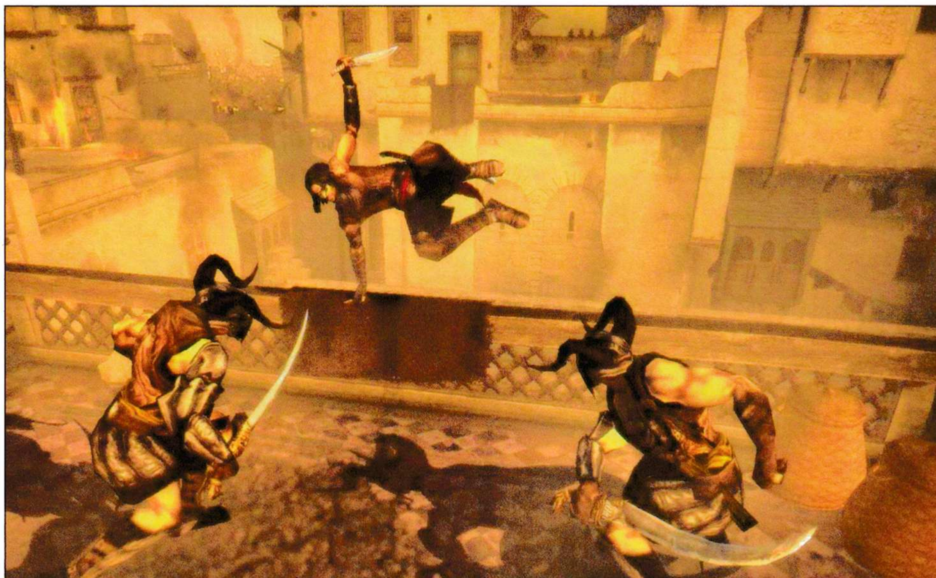
За първи път в историята на поредицата главното действие ще се развива основно на открито пространство – далеч от дворцовата обстановка в Sands of Time и от изолирания остров в Warrior Within. И какво по-добро място за това от свещения Вавилон? Авторите са твърдо решени да изваят родния град на принца с изключително много детайли и изпълнен с живот, но същевременно и разтърсван от коварни конфликти. Те са черпили с пълни шепи от визията на ориенталски градове като египетската столица Кайро, както и от Маракеш и Казабланка в Мароко. Крайният резултат е очевиден и от самите скрийншотове, да не говорим за трейлърите – един мрачен и създаващ усещането за необятност град от близкоизточен тип с малки криволичещи клаустрофобични улички и високи покриви, по които принцът за пореден път ще демонстрира своите акробатични способности и ще се изявява като истински хищник.

Всяка отделна област във Вавилон е изградена на принципа на контраста – от величествения дворец, до бедните квартали, през арената и храмовете. В Kindred Blades ще има нещо като горен град, който ще принадлежи на богатите.









Той е създаден с по-светли тонове за разлика от долния, който е далеч по-мрачен и в който се подвизават отрепките на обществото. Действието в играта ще протича в рамките на няколко дни, така че принцът ще може да се разходи, така да се каже, из града както през деня, така и през нощта.

Тъмният принц

Вторият игрови герой, с който Ubisoft толкова много се хвалят, всъщност е самият Тъмен принц. Той е много по-агресивен, груб и егоистичен. И най-вече изглежда адски зловещо – с бяла като сняг коса, светещи в тъмното очи и пясъчно лице. "Ние променяме героя. Променяме на едно много дълбоко ниво неговата природа и поведение", казва дизайнерът Янис Малат. На всичкото отгоре Тъмния принц ще притежава и едно бая коварно подобно на камшик оръжие, което ще прихваща враговете от разстояние и ще ги убива с един-единствен удар или пък ще ги обезоръжава. Все още не се знае как точно ще можем да превключваме от единия на другия герой, но най-вероятно това ще става всеки път, когато се натъкнем на огън и минем през него.

Прословутата бойна система, която Warrior Within въведе, пък е сериозно обогатена с добавянето на стелт движения, благодарение на които ще изпълнявате светкавични смъртоносни удари. И именно те ще бъдат специалитетът на принца и най-вече – на неговото демонично, друго Аз. В трейлърите например могат да се видят някои наистина доста забележителни неща. В един от тях нашият човек скача от покрив надолу с главата като краката му са вързани за някакво въже, спуска се директно над един гад и с рязко движение му откъсва кратуната с някаква верига, след което отново изчезва в мрака. Естествено, по време на битка все още ще можем да използваме и т.нар. пясъчни умения. Но каква част от старите са запазени и дали ще има нови, тепърва ни предстои да научим.

Зрелищност

В Kindred Blades ще можем да вземем участие в някои изключително забележителни преследвания с колесници. Не е ясно до каква степен ще имаме свободата да управляваме едно такова превозно средство, но от трейлърите определено си личи, че те ще хвърчат с шеметна скорост по тесните улички на Вавилон. Дори в един от епизодите ясно се вижда как принцът се сражава с противник, успял да скочи върху колесницата, и едновременно с това държи юздите. Или пък как успява да измами друга колесница, упорито блъскаща го от лявата му страна, да се разбие и натроши на парченца в дъното на една тясна алея.

Босовете в Kindred Blades също няма да са за подценяване. Ако си мислите, че в предните две части те са били огромни и страшни, почакайте да видите какво ви чака на арената във Вавилон. Едно изключително гигантско хуманоидно чудовище с ятаган, без долна челюст и с провесен език. А нашият герой едва достига размера на дръжката на оръжието му...

The End? Едва ли!

Изглежда Kindred Blades ще бъде истински трепач – може би най-зрелищната Prince of Persia игра, излизала някога. Макар и да тръбят наляво и надясно, че тя е заключителната част от трилогията, Ubisoft едва ли ще отрежат напълно една толкова популярна поредица, която освен всичко останало им носи и купища кинти. Така че, ако бях на ваше място, не бих се притеснявал, че ще видя един от любимите си геймгерои за последен път през декември, когато Kindred Blades се очаква да излезе на пазара...

Владимир Тодоров

Сид Мейър – един от най-великите и всепризнати геймдизайнери въобще – е на път да ни хвърли в тъч със своята следваща зарибявка, наречена Civilization IV. Дългоочакваното продължение на еталона в жанра на походовите стратегии. Играта, застояла се най-дълго на моя харддиск, след Diablo II. Време е за нещо по-различно, по-красиво, по-пристрастяващо.



По-красива, по-динамична и по-достъпна цивилизация!

PC
XBox
PS2
GBA

Sid Meier's Civilization IV

Жанр: **походова стратегия** | издател: **2K Games / Firaxis** | **www.civ4.com** | излиза: **ноември 2005**

Да завладееш света

На пръв поглед основната концепция е останала незасегната – избирате цивилизация и я превеждате през различните периоди от човешкото развитие, като се справяте с най-различни икономически, политически и военни предизвикателства. Геймплеят на онази Civilization, която познаваме, обаче е променен на множество нива. Сега той ще бъде няколко пъти по-динамичен от преди. Ще можем да избираме измежду три скорости на развитие – нормална, бърза и епична. По време на първата ще си играете, както досега – в нея няма да видите нищо ново. При бързата обаче всички стойности (като цена на науките и сградите) ще бъдат променени така, че да ускорят темпото, без същевременно да орязват основните елементи от геймплея. А ако решите да се пуснете на епична трудност, пък ви очаква една изключително продължителна и засукана игра – онова, от което един пристрастен към Civilization фен се нуждае.

THE PIT BOSS

Firaxis са обърнали специално внимание и на мултиплейър режима на игра, който би трябвало да бъде далеч по-добър от онова, което видяхме в Play the World. Това е така най-вече заради специалния постоянно съществуващ сървър, наречен *pit boss*, който позволява на геймърите да продължат да джиткат дори тогава, когато на някой от играчите се наложи да излезе. А както всички знаем, това е доста възможно предвид скоростта, с която протича една Civ-игра. В такива ситуации pit boss-ът запаметява текущото състояние на света. И когато въпросният геймър реши по-късно да се логне отново, той го даунлоудва, прави своя ход и дава възможност на следващия играч да действа. Това ще продължи до момента, в който всички влязат онлайн и продължат да си играят по нормалния начин. С други думи – целият този pit boss сървър прилича на добре организирана версия на play by e-mail или hot seat.

Losing my Religion and Government

Религията винаги е играла важна роля в геймплея на тази стратегия. В четвъртата част броят на вероизповеданията е сведен до седем - християнство, ислям, будизъм, индуизъм, даоизъм, таоизъм и конфуцианство. Те ще се отключват с времето чрез изследване и всяка една от тях ще ви дава определени облаги и предимства. Ако вие първи откриете конкретна религия, тя ще бъде установена в един от вашите градове. След това тя може да бъде разпространявана пасивно, както сред останалите кътчета на цивилизацията ви, така и сред вашите съседи. Установяването на търговски пътища определено ще помогне в това отношение. Ако искате да ускорите процеса, ще трябва да построите мисионери – единици, които да се опитват да прокарват нейните идеи извън пределите на вашата територия (най-добрият начин да се справите с противниковите е като премахнете всякакви договаряния, позволяващи свободно преминаване на вашите граници).

Идеята за правителството също няма да работи по стандартния модел, при който трябва да усвоявате готовите модели на демокрацията или комунизма например. С течение на играта ще трябва да взимате важни решения от типа дали да забраните робството или не, да разрешите ли свободата на словото и т.н., които ще засягат пряко развитието на цивилизацията ви. Освен това те могат да се отразят и на съседите ви. Например ако вие първи премахнете робството, това ще предизвика смут в онези цивилизации, които все още не са преодолели този нехуманен период от своето развитие.

Напред, науката е слънце!

Технологичното дърво на развитие също е претърпяло промени. Сега то не е разделено на различни ери, а представлява едно гигантско цяло. И най-хубавото в случая е, че може да достигнете до целта, която сте си набелязали, по най-различни пътища. Т.е. – в предишните Civ игри трябваше да изследвате едни и същи науки, за да достигнете до барута. Сега това може да бъде сторено по няколко начина. Дори ще може да пропускате цели клонове от технологичното дърво.

Нова екстра в Civilization IV ще бъде свързана с великите хора – исторически личности, като Исак Нютон например, които ще ви дават определени бонуси и наг-

ради. Те ще бъдат разделени на няколко категории като изкуство, наука и търговия и ще се създават в специализираните градове – още една свежа хрумка за благото на разнообразието. В новата Civilization вашите ситита няма да бъдат напълно еднотипни, а тяхната функция ще бъде избирана от вас самите. Например в едни ще цари културен живот, в други научен, в трети ще се набляга на промишлеността и т.н.



Изцяло нови битки

И битките не са останали незасегнати. Единиците вече нямат скàла със здраве. Тяхната способност се определя от броя им – максимум три. Това обаче няма да означава, че вече няма да може да ги групирате с други. В такива случаи обаче ще трябва да внимавате, защото сега обсадните машини ще наранят почти всички, сбрали се на едно място. Така Firaxis са решили да избегнат проблема с ултрасилната група, мотаеща се из вашата територия и превземаща на воля нещастните ви градове. Освен това юнитите ще трупат опит, качват нива и изучават специални способности/бонуси, като например по-добра боеспособност в градски условия, преимущество в сражение с конници, по-лесно превземане на градове и т.н. Вече няма защо да се притесняваме и с проблема как копиеносец може да претрепе цял танк. Според Firaxis този проблем е решен с премахването на старите показатели защита и атака и с въвеждането на един нов, наречен сила (от 0 до 100).

За всеобщо щастие сега изкуственият интелект няма да послъгва толкова много, както в предишните части. Той вече няма да знае къде точно се намират ресурсите и вашите градове, но все пак ще получава едно рамо, за да бъде достоен съперник.

Триизмерна цивилизация

Енджинът, който Civilization IV използва, е преработена версия на Gamebryo – същата графична платформа, която видяхме и в Sid Meier's Pirates. Благодарение на него ще може да приближавате и отдалечавате гледната точка от света (който представлява един въртящ се глобус), когато пожелаете. Освен това, за разлика от преди, върху световната карта ще виждате и абсолютно всяка сграда, която бива издигната в градовете ви. А когато водите дипломатически преговори, ще обменяте заплахи от типа "Главата ти би изглеждала изключително добре на път" с изцяло триизмерни аватари, представляващи лидерите на въпросните цивилизации.

Феновете на стратегии с щайги от миналия век също няма за какво да се притесняват. Firaxis са се постарали да сведат минималните системни изисквания до 1 GHz процесор, 256MB RAM и 32MB видеокарта.

Уви, в тази статия успях да отбележа малка част от всичко онова, което Firaxis са ни решили да ни сервират съвсем скоро. Дали всичко ще изглежда толкова добре на практика, колкото на теория? И дали няма да бъде прекалено познато? Отговорите на тези въпроси ще дойдат през ноември, когато Civilization IV се очаква да завладее всички магазини по света.

Владимир Тодоров

НОВИТЕ ЛИДЕРИ

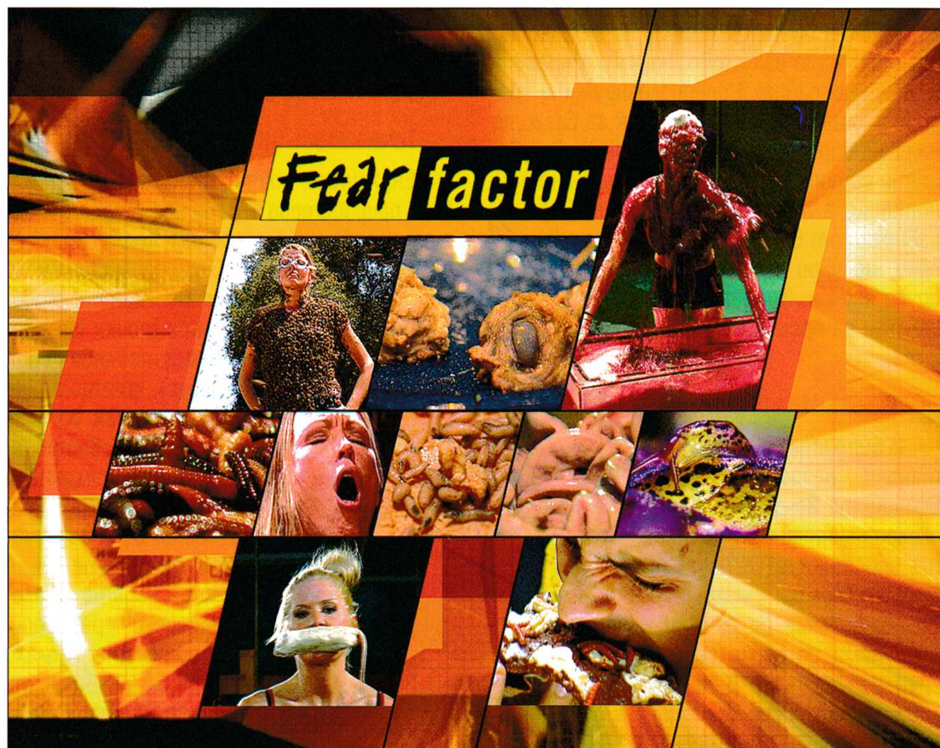
Всяка цивилизация ще притежава не по един, а по два лидера, измежду които ще трябва да избирате в самото начало. Това с кого ще джиткате, до голяма степен ще предопределя и стила ви на игра. Например, ако решите да завладеете света с Франция, ще трябва да решите дали ще се превъплътите в Наполеон или в Луи XIV. Първият, съвсем логично, означава един доста по-агресивен начин на игра. Все пак той се нарежда сред най-добрите генерали на всички времена. Освен това единиците ви ще бъдат далеч по-мощни. Що се отнася до Луи XIV, известен повече като Краля Слънце – той ще ви дарява с безплатни вдъхновения от сферата на културата.





Имате ли си любима четирибуквена дума? Аз – да. И тя започва с буквата "f". За да не позволя на въображението ви да се заблуди, лутайки се из лабиринта от мозъчни гънки във вътрешността на черепната ви кутия, ще бъда по-конкретна. Думата, която ме кара да настръхна от удоволствие е fear („страх"). Една от причините да обожавам тази дума е едноименното телевизионно предаване „Страх" (Fear Factor), което за щастие имахме възможността да следим и по българската телевизия. Безспорно култова, хитова и мегакомерсиална тв-поредица на канала NBC, която омагьоса и мен с невероятните си каскади и кулинарни рецепти, изкушаващи да изненадате близките си хора с пълнежа на тортата при следващия удобен случай.

След грандиозния успех на шоуто създателите намират за логична стъпка да претворят отрочето си и в компютърна версия. Очевидно са били обнадеждени от усилията си в тази насока, след като са издали подобна игра за Game Boy и дори



Що е то? Малко, черничко, с безброй крачета, приближава към устата ти... А, вече е вътре...

PC
XBox
PS2
GBA

Fear Factor: Unleashed

жанр: **Adventure** | издател: **Hip Games / ARUSH Entertainment** | **www.ArushGames.com** | излиза: **ноември 2005**

имат успех с мини-online игра, в която можете да изберете само пол на играча си и да се справите с малко на брой предизвикателства. Уви, не всеки може наистина да участва в предаването, сега обаче поне ще имате възможност да се включите в неговата виртуална версия.

Както и в самото предаване, в играта ще трябва да преминете през три кръга. Ще ще изправите пред разнообразни предизвикателства, чийто общ брой е 15. Ще има два режима на игра – single player mode и multiplayer mode. В single player ще се състезавате с петима други участници. Multiplayer mode пък ви изправя срещу вашите приятели. В този режим могат да участват до осем човека. Няма да имате възможност да играете online.



Предизвикателствата

могат да включват различни каскади или хапване на гнусотии. За тези от вас, които са гледали предаването, мога да посоча и някои примери: скачане с бънджи, прескачане от един движещ се камион върху друг, различни каскади, свързани със скачане от високо, пазене на равновесие, плуване и изобщо всякакви физически изпитания. Има и изпитания, които включват управлението на кола, каскади с хеликоптер, лодка или например спасяването на човек (манекен) от потъваща кола. Можете да видите различни експлозии и други зрелищни моменти, които наподобяват снимачната площадка на касов екшън филм. Екипът, който работи по играта, също така гарантира, че ще се възползва от преимуществата, които осигурява виртуалната реалност и ще насочи усилията си към създаване на каскади, които не бихте могли да изпълните в реалния живот и съответно – в предаването. Засега обаче не разкрива конкретни подробности около това точно какъв тип акробатични изпълнения ще подбере за играта. Допускам, че е възможно да има и игра, в която героите да си по-

магат по двойки, тъй като предаването имаше подобни епизоди. Създателите обаче не са казали нищо по този въпрос.

Във втория кръг пък се налага да се справите само със собствения си страх и погнуса, ядейки разни гадинки. Менюто включва гигантски мадагаскарски хлебарки, дъждовни червеи и други съвсем пресни и живи блюда. Тук може също така да се наложи например да лежите, покрити със змии или заобиколен от плъхове, да ядете вътрешности от животни и всякакви подобни кулинарни специалитети. За да съм по-изчерпателна, всичко гнусно, което можете да си представите, може да е част от този кръг.

В третия и последен етап от играта, всеки, който успешно е издържал и преживял предните два, може да се бори за голямата парична награда. Предизвикателството тук може да е всякакво, но често отново е тип физическо изпитание или каскада.

Ако и вие като мен обаче се чудите

как

точно една компютърна игра ще ви накара да изпитате страх или погнуса, близки до това на реалните участници, то трябва да знаете, че целта на Fear Factor: Unleashed е далеч от тази непосилна задача. Все пак купа анимирани червеи едва ли ще имат особено въздействие върху човек с нормална психика, който се намира на безопасното разстояние зад своя монитор и просто ръчка клавиатурата. Като всяка игра и тук естествено има някаква доза условност, различаваща преживяването от реалното. Но това не бива да ви спира – все пак, играейки някой шутър, не очаквате да се приберете с огнестрелни рани от компютърната зала, нали?

При изпълнението на физическите изпитания, разбира се, от играча ще се иска дадена доза сръчност. Тук ще съществува и рискът например да скочите с бънджи, което не е прикрепено към моста/крана/скалата, от която политате. Пречка ще се явява и фобията, с която щедро е дарен героят ви още при неговото създаване.

Когато си направите персонаж, автоматично получавате страх от нещо, което компютърът случайно ви подбира. Имаме и Fear-Meter, който ви показва каква е степента на паникьосване, което героят ви изпитва във всяка една ситуация. Трябва да се стремите да поддържате достатъчно ниско ниво на страх, за да минете даден кръг.

Когато играете срещу приятелите си, ще трябва да се борите и срещу допълнителните нива страх, които изпитвате, тъй като те ще могат да говорят гадости, за да ви психират още повече. Трудността за тях ще идва от това, че докато изпълняват комбинации с бутоните, чрез които ви плашат допълнително, ще се налага да следят и собственото си ниво на уплаха.

Освен нечуваните дози гнусотийки, едно от най-запомнящите се преимущества на предаването, което печели зрители, е водещият –

Joe Rogan

Човекът, за който, ако се съди по количествата хлебарки, които е видял, спокойно може да надмине своя адаш от филма на MTV Joe's Apartment. Ако очакваме да го видите или поне чуете в PC версията на състезанието, грешите. Тук водещ на предаването ще е робот. Създателите обещават, че той ще носи стила на Joe Rogan, с който така умело влиза под кожата на състезателите. Авторите твърдят също, че това, че не използват човек, дори е преимущество. Според тях това ще предложи нови възможности за играча, като например да гледа опитващата се да го изнерви до краен предел машина, която се навира в лицето му в сюблимния момент при изпълняването на смъртоносна каскада.

Лили Стоилова

Ще преживеем ли поредният жанров 'Boom!"?

Най-чаканите MMORPG на хоризонта

На фона на цялата лятна жега и тотален мързел, обхванал целокупната човешка раса, апатията в PC game индустрията си стои съвсем на място. На все повече места се появяват доста песимистични изказвания за това как добрата стара "щайга" губи платформената война срещу конзолките и как жанрове и фирми се изнасят към техния фронт. Поне засега един тип игри си остават PC exlusive, и точно натам се насочи дивелъпърският интерес в последно време. Включително и в нашата мила татковина, след като "вие знаете коя игра" проправи път на онлайн забавленията, интересът към жанра на mmorpg-тата е все по-висок. В следващите две страници съм събрал инфо за 4 от (според мен) най-интересните проекти, които ще видят бъдеще в близките няколко месеца.







AGE OF CONAN

http://www.ageofconan.com/

Спечелила Editors Choise наградата на Е3, играта, разработвана от Funcom, ще ни пренесе във фентъзи вселената, създадена от Робърт Хауърд. Жанрово се определя като екшън онлайн RPG. Интересното в случая е, че в ранните етапи на играта, докато развивате героя си и изучавате геймплейните механики, ще играете соло, следвайки историята, като в стандартно офлайн RPG. В самото начало ще можете да изберете само расата си. В момента, в който чукнете 5-то ниво, ще можете да си изберете и професия. А те са: маг, свещеник, крадец и воин. На 20-то ниво ще можете да се специализирате в още една професия, за да създадете чист танк/маг или пък хибриден герой. С израстването си в нивата ще получите и шанс да научите една от четирите "крафтърски" професии. Неслучайно споменавам нивата, защото авторите доста ясно си го казват, че колкото по-нагрухан е героят ви, толкова по-силен ще е, и не се опитват да се измъкнат по тъч линията, като Arenanet с Guild Wars.

Двете най-нестандартни неща около играта са свързани с бойната система и масовото PvP. С мишката ще контролирате силата и посоката на ударите си. По този начин се избягва доста стандартното за жанра – клик на врага и в позата на пасивен наблюдател гледаш 2 минути как героят заколва врага. Стискам палци на момчетата да го направят, тъй като някои предишни вариации по темата (Die by the Sword от 1998 г.) се оказаха повече от плачевни.

А сега за обсадите. Представете си, че сте в голяма, могъща и богата гилдия. Какво правите – построявате си град, обграден от огромна крепостна стена с кули по краищата, а зад тях се крият страннноприемницата, гилд чембър-ът, работилници за гилд крафтърите, зала на воините, маговете и т.н. Това е една съвсем реална виртуална комуна на зависимите към игрите. А сега си представете как някоя друга гилдия много ви е изгразнила и се натриса някоя сутрин пред вратите на града ви, засипвайки стените му с камъни и чака да падне портата, за излее бойните си отряди вътре. Как заставате като героите от Шлемово усое по стените и започвате отбраната, как... спирам дотук. Идеята е наистина нова и добре разработена. Може да се окаже един от най-силните козове на играта.

D&D ONLINE

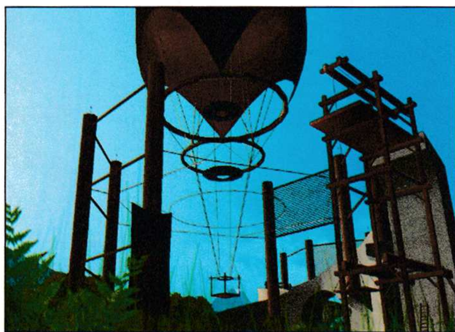
http://www.ddo.com/

Turbine – дъщерна на Wizards of the coast фирма се е заела с един много мащабен проект – MMORPG в Dungeons and Dragons вселената. Играта ще използва ревизия на ролевите правила 3.5 (за сравнение в последните две игри по темата – NWN, KOTOR, и The Temple of Elemental Evil се използва модифицирана 3-та) за сблъсъците с чудовищата и развитието на героя, а както всички знаем, това е една от най-комплексните и интересни ролеви системи. Действието ще се развива на континента Xen'drik във света Eberon, така че едва ли ще видим някои от емблематичните за феновете фигури от Фейрун (елфа Дризд, джуджето Брунеор и т.н.). Ще можете да играете както соло, така и в група, като максималният размер на сдруженията ще е от 6 души. Изборът ви на раса се свежда до джудже, елф, човек, хобит и уорфорджъри. Стартиращите класове са рейнджър, варварин, паладин, чародей, крадец и воин (за повече справка – Baldur's Gate). Планират се постоянни ъпдейти, които освен нови зони, предмети и чудовища ще добавят и нови раси и класове. Така че не се депресирайте от сравнително скромния начален избор. Ще се използват и специфични за системата елементи като мулти и двойни класове. Специално внимание е обърнато на полезността на rogues.





Доста ми е интересно как ще се сбъднат обещанията за реалновремеви битки при положение, че същността на D&D е походовостта. Обещаващо е, че авторите се кълнат, че не предметите и нивото ще играят роля в това колко добър е героят ви. Досега обаче подобна идея не е видяла реализация, което е и едно от основните ми притеснения за заглавието. Геймка от тези мащаби има прекалено много начини да се издъни на финалната права. А и е съвсем реална опцията да се създаде продукт, който да е тотално unfriendly към хората, които не са играли нищо от вселената, или пък едно масово продуктче, разочароващо хардкор феновете. И в двата случая обаче искам да видя какво ще се получи. Играта ще използва стандартната система за заплащане чрез месечни вноски. Оглеждайте се редовно на сайта им, тъй като скоро предстои записване за бета тестовете.



DARK AND LIGHT

http://www.darkandlight.net

Светлина и мрак, добри и лоши, вечните противопоставяния. Още един силно амбициозен проект (бетите текат в момента – записвайте се), стоящ и малко по-напред по развитие в сравнение с останалите, представени до момента. Трудно е човек да не изпадне в еуфория, след като поседи малко в света ѝ. Размазващо добра графика, един голям сървър за всички (огромен, пренаселен свят). Възможност за закупуването на наземни и въздушни (!) животинки за превоз. Умни мобове и npc-та, живеещи по свои си правила. 12 раси, завръщане на бардовете като игрални класове... Момент да си поема дъх. Това е наистина многообещаващо MMORPG, което като че ли няма шанс да се издъни и определено го очаквам с огромен интерес. А и няколкото дни, прекарани в бетата, се оказаха силно зарибяващи.



TATSUMAKI ONLINE: LAND AT WAR

http://www.tatsumaki-online.com/

Искам още в началото да обявя, че след мега цикльорската MU имам сериозни притеснения към всяка игра, носеща "online" в заглавието си. В момента текат алфа тестовете на това MMORPG, развиващо се в Средновековна Азия. Именно: няма рицари – има самураи, а вместо rogues, ще бъдете ганквани от истински нинджи. Идеята звучи повече от привлекателно при положение, че ако се замислите, думите rpg и фентъзи са неразделно свързани. Освен нестандартната си игрова вселена, играта ще разчита доста на бойната система, която ще е екшън ориентирана, повече приличаща на такава от fighting игра, отколкото на стандартна ролева. Супер, но има един дребен проблем – лагът. При лоша реализация това може да откаже доста хора от играта. Но пък без риск няма иновации и има упадък в индустрията.

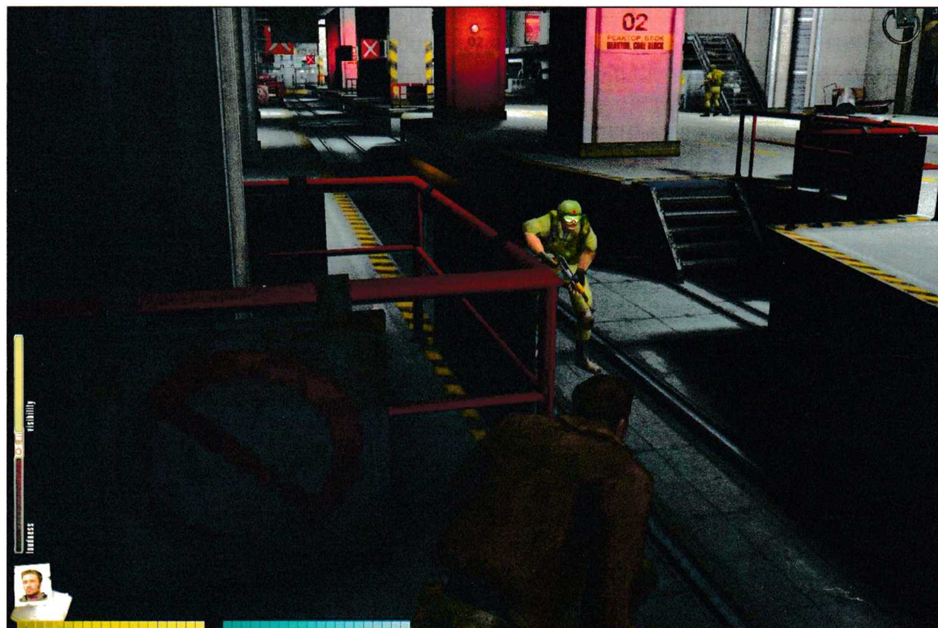


Подобно на Age of Conan, ще можете да строите при наличието на нужните средства къщи, крепости и дори цели градове. Друг фактор, на който залагат авторите, е реализмът – в битката, в екипировката, в противниците ви, във времето даже. Да, тук метеорологичните условия постоянно ще се сменят, влияейки на целия свят (от намаляване на ефективността на стрелците по време на проливен дъжд до мощни бури, рушащи сгради и изсмукваики ви във въздуха). Ще има серия от куестове, но те няма да оказват голямо влияние на развитието ви в играта. Друг интересен момент е системата от събития, създавани и ръководени от сървър админите всяка седмица. Всички тези неща правят играта най-малкото любопитна, а алфа сървърът е доволно стабилен.

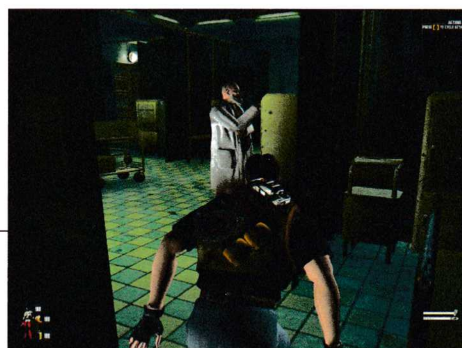
С това приключвам прегледа, може би сте усетили леки нотки песимизъм тук-там из текста, но не ме разбирайте погрешно. Просто в последно време има сериозна разлика между дивелъперски обещания и краен продукт. :)

Георги Панайотов

Когато четях новините от E3/04, името на една игра ми направи впечатление: Cold War. На фона на многото антитерористични заглавия, вниманието ми беше привлечено от факта, че действието се развива в средата на 80-те години на миналия век и то не къде да е, а в братския СССР. Сантиментът ми към този период от историята е обясним – това е времето на моето детство. И така година и половина по-късно, благодарение на издателите от Dreamcatcher, геймката попадна в моите ръце.







Реалистичен сюжет

Сюжетът на играта изглежда доволно правдоподобно за разгара на Студената война. Главно действащо лице в новото заглавие е Matt Carter. Той е американски журналист на свободна практика, който заминава за Русия на банална командировка. Именно благодарение на него ще се включите в събитията, които ви очакват. Само дванадесет часа след пристигането си в Москва нашият герой е арестуван. Всичките му вещи са конфискувани и след жесток побой е хвърлен в известния с мрачната си слава затвор Лубянка. Това същевременно е и щабквартирата на КГБ. Обвинението е шпионаж, а присъдата – поправителен лагер в Сибир. Така вие се озовавате в центъра на голяма международна афера, целяща да установи контрол над Съветския съюз. От този момент нататък само от вашите усилия зависи да останете жив и да успеете да избягате от желязната хватка на руските тайните служби. По пътя към свободата естествено ще трябва да осуетите заговора срещу президента и да спасите света от ядрена катастрофа. С това рамките на сценария се изчерпват. Всичко останало е фантастичен геймплей.

По-добрата шпионска игра

Cold War

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **Stealth / Action** | издател: **Dreamcatcher Games** | **http://www.coldwar-game.com/** | хардуер: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0** | CD: **2**

Уникален микс от жанрове

Чистосърдечно си признавам, че отдавна не бях играл толкова зарибяваща и увлекателна игра, а аз определено не съм най-върлият фен на шпионските геймки. Cold War е замислена да миксира в себе си няколко жанра едновременно и убедително се справя с тази задача. Заглавието спокойно може да бъде определено като екшън, но в него се изисква и голяма доза стратегическо мислене. Незабележимото промъкване покрай многото врагове също е необходимо условие за успех. Докато се борех с агентите на КГБ, играта страшно много ми напомняше за Splinter Cell. Бих казал, че това е следващата серия, ако в главната роля не беше Matt Carter, а Sam Fisher.

Основната допирна точка между двете геймки е напълно освободеният геймплей. Всяка мисия предоставя на геймърите няколко варианта за действие. Човек сам може да избере както пътищата, така и начините, по които да изпълни конкретните задачи. Това зависи от личните предпочитания. Маршрутите към всяка цел или място винаги са поне два и обикновено са много различни. Кой от тях точно ще хванете, понякога е въпрос на късмет. Начинът, по който ще овършеете нивата, също е въпрос на индивидуален избор.

Може да използвате стелт промъкване и никой да не разбере, че сте били там, а може да се доверите и на моя любим похват – "пуцай, Куме" и след вас да останат само трупове. Ако сте добър, и двата варианта носят успех. Тази пълна свобода изисква човек напълно да отприщи своето въображение.

Сега дойде моментът подробно да разкажа за

прекрасния геймплей

на Cold War. Камерата в играта предлага поглед от трето лице, но когато използвате оръжие или някаква джаджа, гледната точка преминава в първо. Това е много приятно нововъведение, което повишава значително точността.

Голяма част от обкръжението ви е интерактивно. Винаги можете да се скриете под някоя маса или зад някоя завеса. Тук не мога да не спомена феноменално-интуитивното управление и меню на геймката. В повечето ситуации десният бутон на мишката и скролът са достатъчни. С тях командвате почти всичко.

Когато неутрализирате някой враг, имате няколко опции. Освен стандартната – да го преджобите, можете да му ударите една инжекция със сънотворно. Не е пропусната възможността да пренесете безжизненото тялото на по-скришно място, за да не привличате излишно вниманието на гардовете. Хитро е измислен и начин за подмамване на враговете – просто щраквате с пръсти.

Много ми допадна екстрата, че може да се регулира бързината на придвижване, от която зависи и безшумността.

графика
звук
геймплей



5
общо













Това трябва да стане задължително за всяка игра. В повечето заглавия главният персонаж леко подтичва, а отделно има бутон за спринт. Тук също има клавиш за ускорение, но по-интересното е, че със скрола контролирате скоростта по време на движение. Тя може да варира от лек крос до бавно пристъпване. По същия начин управлявате и пълзенето. При най-бавната скорост не е никакъв проблем да се доберете до всеки враг незабелязан. А ако няма начин да го доближите, заради многото наблюдателни камери (всяка от тях е снабдена и с лазер), на помощ ви идва изключително богатата екипировка.

Станах чийтър

За да бъда искрен с вас, ще споделя, че ми се наложи да използвам чийтове, за да разгледам целия набор от приспособления, които играта ви предоставя. Истината е, че мога да напиша отделна статия, посветена на вашия инвентар. Поради липса на място тук ще спомена само тези, които най-много ми харесаха.

На първо място, естествено, е уникалната камера, която използва рентгенови лъчи. С нейна помощ виждаме през стените, а също така и през телата на съветските агенти. Доста се стреснах, когато за първи път я ползвах и видях няколко мърдащи скелета в другата стая. Тази изключително полезна джунджурия има и друга опция. Точно като микровълнова печка, тя изпарява мозъците на враговете ви.

Разбира се, на ваше разположение са и стандартни оръжия, като АК47 в няколко модификации, пистолет "Макаров" и множество мини. Странно е, но в арсенала ви влиза и дървена прашка, стреляща с различни типове боеприпаси. Според случая може да използвате парализиращи стрелички или такива, пълни с наркотик за забравяне. С нея също така изстрелвате гранати, лепкави бомби и монети.

И сега идва ред на една много интересна подробност. В Cold War можете от подръчни материали да си сглобите оръжие, както и да комбинирате няколко. Между другото, започвате играта с празни ръце. Ще дам само един пример: от обикновени амуниции за пистолет и пластмасово шише веднага си спретвате стоп патрони, които не убиват, а само зашеметяват. Ще оставя на вас сами да откриете многобройните комбинации.

Изпипана визия

За графиката на играта могат да се кажат само положителни думи. Осветлението и детайлността са на изключително ниво. Запрашените и мъгливи стаи просто радват окото. На всеки по-възрастен геймър униформите на гардовете ще му се сторят подозрително познати от детството.

Дойде времето и за финалните ми думи. В лицето на Cold War игри от типа на Splinter Cell ще намерят сериозен конкурент. Новата геймка е много добра комбинация от увлекателен и свободен геймплей, страхотна графика и немалко интересни хрумвания. Това в комбинация с култовите места, където се развива действието (Кремъл, Чернобил, Лубянка и др.) със сигурност ще впечатли много фенове, както стана с мен.

Димитър Трифонов – Димо

Реших малко да сменя виртуалната среда и да видя какво ново се е появило през това морно лято. Сюрреалистичен се оказа преходът ми, след като от живописния и динамичен World of WarCraft се озовах зад мрачните стени на импровизираните зандани на ValuSoft. И не ми го побира умът, кой ще изпита радост в ролята на надзирател, градейки просперираш затвор. Но разнолико е геймърското братство – сигурно някой доволно вдига нивото на сигурност и изкарва кинти от безплатния труд на лишените от свобода грешници. При все, че трябва да не е виждал никога прилична графика, за да издържи дълго в Prison Tycoon. Нека приемем факта, че като логическо занимание за хора със стройна икономическа мисъл, играта е подходяща за целта. Но защо трябва графиката да е толкова убийствено грозна, а интерфейсът – непонятен като на някоя крайно профилирана програма, да речем, от областта на електрохимията...?



Какви ли игри няма вече – ето, че и затвор ще строим

Prison Tycoon



PC
XBox
PS2
GBA

Жанр: **тайкун** | издател: **ValuSoft** | **www.prisontycoon.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

И ако все пак си затворим очите, че визията е отблъскваща, а навигацията – тромава, Prison Tycoon всъщност има с какво да ни позанимава за няколко часа. Като за начало се озовавате насред нищото – било то в Аризона, Ню Йорк или Тексас. Там

заграден с бодлива тел

е вашият затвор. Сивите, неприветливи постройки всъщност са столова, болнично звено, гимнастически салон, както и административна част за персонала. Сградите са с различно ниво на комфорт и удобство, като за по-луксозните инвестирате и повече средства. В началото не може да си позволите баскетболно игрище, нито пък да осигурите на всеки затворник лично пространство като го настаните в самостоятелна килия със сателитна телевизия. Затворът ви е на самоиздръжка, така че ако искаме да оцелеете, няма да минете без място, където провинилите се да се трудят. Има звена за автомонтьори, печатари, шлосери. Пласирането на произведената от тях продукция е от първостепенно значение за оцеляването ви. Защото ако похарчите всичките пари, играта свършва.

Музиката в Prison Tycoon е

монотонен протяжен блусарски семпъл

от който след половин час зацикляте и все едно времето е спряло, а вие сте един от пандизчиите. Наоколо се разхождат гардове, а затворниците се размотават напред-назад в оранжеви дрехи все едно са кукли на конци. И за да бъда по-точна, минават през стени, един през друг и са толкова недоправени и дървени, че не знам как не се срамуват ValuSoft като ни искат пари за играта.

Ще можете да следите действията на вашите питомци и с камера. Като минете в режим на наблюдение и визията от симулативната 3D се сменя, все едно че гледате мониторите на секюрити система. През екрана ви за достоверност минават линии и вие със зорко око следите какво се случва в затвора ви. Макар и същинското наблюдение, от което зависи развоят на играта, да е свързано с таблиците със статистическа информация. Бюджет, численост на персонала, ниво на сигурност, степен на задоволеност на подчинените. Отделно може да разберете името на всеки затворник, още колко му остава зад решетките, дали му е добре при вас, както и да го местите от едно място на друго...

Така и не разбрах какво се случва ако напрежението ескалира и се стигне до неподчинение и затворнически безредици. Просто самата аз се разбунтувах и се върнах в World of WarCraft. За какво ми е просперираш затвор, защо ми е това изтезание, като има още толкова много куестове да мина и нови земи, които да открия...

desi|re

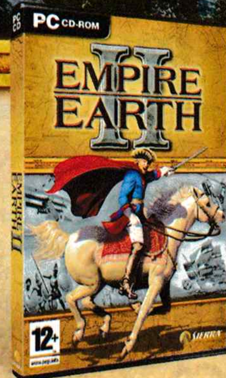
графика	■■□□□□□
звук	■■■□□□□
геймплей	■■■■□□□

3 общо









БЪРЗАТА ADSL ВРЪЗКА ВИ ПРАВИ ГОСПОДАРИ НА EMPIRE EARTH

Всеки геймър би потвърдил, че триумфът в екшъните, ролевите игри и стратегиите все повече зависи не само от личните умения, а и от обективните обстоятелства като качеството на Интернет връзката. Тъй като голяма част от игрите се развиват онлайн в реално време, вече не е достатъчно само връзката да е стабилна. Тя трябва да предлага достатъчно висока скорост както към български, така и към международни сайтове и сървъри.

Вече повече от година на българския пазар такива условия предлага БТК благодарение на технологията ADSL. Петте пакета БТК ADSL бързо си спечелиха добро име сред хората, чиито бизнес зависи от връзката с Мрежата. А от 22 август БТК прави специално предложение и на тези, които имат нужда от високи скорости не само за работа, но и за забавление. В периода до 30 септември всеки, закупил един от пакетите БТК ADSL «Инсталирай сам», получава безплатно и стратегията Empire Earth II, разработена за игра в реално време.

В Empire Earth II ще намерите няколко революционни елемента, предлагащи глътка свеж въздух за жанра. Един от тях е "екран в екрана", който ви помага да следите какво се случва на някое предварително указано място в реално време, докато вършите други полезни неща. Тази иновация блести найсилно в мултиплейър режима, където бързите решения и реакции водят до победа. Друго нововъведение са смените в климата, които са добавени не само за да направят играта по-приятна за окото, а оказват реално влияние върху геймплея. За това следващия път, когато пращате самолетите си на мисия да бомбардират врага, обърнете внимание дали случайно не вали дъжд или няма снежна буря, защото има реална възможност да ги загубите безславно. Добавете към това и невероятно удобния начин за управление на ресурсите в късната част на играта и ще започнете да добивате бегла представа за възможностите ѝ. "Короните" в играта пък ви дават бонуси, когато се справяте по-добре от противниците си в един от трите ключови аспекта – военното дело, икономиката или имперското развитие. На даден период от време играта проверява колко добре се справят всички лидери на нации в тези аспекти и най-добрият във всеки един от тях получава корона и право на избор на един значителен бонус, докато я държи в негова власт.

Представете си сложността на походова стратегия с бързината, екшъна и бързо променящите се тактически условия на такава в реално време; дванадесет хиляди години от човешката история; сложна, но и лесна за използване дипломатическа система; над 500 уникални единици – от стрелци с лък, до огромни двукраки роботи. Всичко това изцяло преведено на български език. А към положителните черти на играта спокойно можете да прибавите и липсата на лаг или дропове. С БТК ADSL Empire Earth II пък няма да замръзва в най-ключовия момент, защото навън са капнали няколко капки дъжд. За всеки случай телекомът осигурява денонощна поддръжка на телефон 070017111, седем дни в седмицата, така че няма да ви се налага да отлагате отдавна чаканите схватки. Можете напълно спокойно, и с минимален пинг към европейски и американски сървъри, да се борите за превъзходство с хора от цял свят и да тренирате с най-добрите.

Такава подготовка ще е необходима на всички геймъри, които решат да се включат в турнирите, организирани от Българската федерация по електронни спортове, с помощта на БТК и Пулсар. Състезанията ще се проведат в най-добрите клубове в България, без такса за участие. Победителят от всеки регион ще има възможността да играе на националните финали през септември в гр. София заедно с победителите от другите региони, като разноските ще бъдат поети от организаторите. Освен неизбежната слава участниците ще получат и много награди.

"Този турнир дава равни възможности на играчи от цяла България да покажат на какво са способни. С БТК ADSL, игра на български и турнири във всички по-големи градове всеки желаещ може да вземе участие в покоряването на нови светове. Това е голямо предизвикателство, както за състезателите, така и за организаторите." – сподели председателят на БФЕС Мартин "420" Кадинов.



Изпитанието на джойстика

PC
XBox
PS2
GBA

Heroes of the Pacific

жанр: **симулатор** | издател: **Gurus Interactive/Ubisoft** | **www.heroesofthepacific.com** | хардуер: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

Да предположим, че септемврийски дъждове са ви притиснали под родната стряха, не можете да плувате, мразите тъмното, изпитвате здрава нужда от светлина, а единственото ви успокоение е, че имате добър комп плюс електричество и храна. Не искате да пиете повече, изгледали сте всички възможни епизоди на Стар Трек, Досиетата Х и 24, а времето не минава. Пълна мизерия...

Всъщност възможните спасения от подобен род ситуации са учудващо много и не чак толкова трудни за изпълнение. За пример ще дам следното: намерете си настоящата Heroes of the Pacific, заседнете за няколко часа пред щайгата и всичко ще си дойде по местата. Въпросната пряснотия е едно много хубавко полуаркадно симулаторно произведение, посветено на самолетчета, океан и Втората световна. Геймката е пълна с всевъзможни детайли, лесна е за смилане и притежава адски приятна графика.

Игра

HOTP предлага три модела на джиткане. На първо място в комплекта е една много прилична кампания, на второ - е пърхане в единични мисии (има три отделни вариации) и мултиплейър. Всеки от тези режими е добре направен и ако симулаторът се нацепи на части, всяка една от тях би могла да бъде напълно приемлив отделен продукт.

Самата история на кампанията прилича на псевдо покъртителен уестърн. Главният герой, от чието име се лети, е мирно американско селянче, което се записва в армията, за да избяга от мизерията. Новият му живот като летец е хубав, но лошите японци развалят идилията като нападат Пърл Харбър, при което убиват брата моряк, бащата пък умира от скръб и т.н.. Оттук нататък следват безкрайни баталии, история за мъст и борба с няколко японски аса, които са били в челото на атаката на Слънчевата империя срещу щатската военноморска база на Хаваите...

Отделните мисии, които са част от всичко това, са разделени на няколко подзадачки, които трябва да се изпълнят. Е, редуването на спокойствие и здрав екшън не е много добро. Има моменти, в които пуцането би дошло в повечко и за най-запаления невротичен индивид. За щастие от време на време из нивата има чекпойнти, в които симулаторът автоматично запазва прогреса и от които може да се рестартирате в случай на временен провал.

Лети, лети, мухо грозна...

Авиопаркът на настоящата игрица е бая приличен. В Heroes of the Pacific има към 35 отделни самолета, характерни за епохата. Повечето машини са американски и японски, но симулаторът дава и бонусчета под формата на руски, немски и английски хвъркала. Закачката в случая е, че в началото са достъпни само два самолета - един за основната история плюс още един за мултиплейъра. Останалите чудеса се отключват по време на действието.

Летящите бойни машини са разделени в няколко основни групички: изтребители, пикиращи бомбардировачи, торпедоносци и бомбардировачи. Всеки клас е предназначен за изпълнението на определен вид

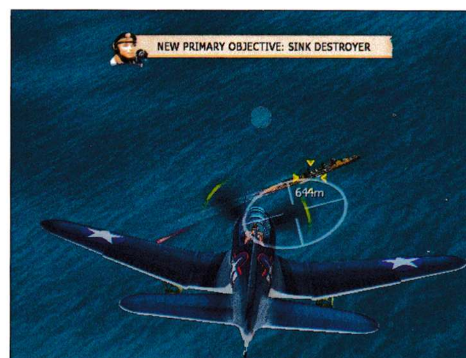


графика	
звук	
геймплей	



6 общо





мисии и си има своите специфични преимущества и кусури. Някои от по-големите аероплани, в които има повечко екипаж, са частично управляеми, половината работа по летенето и стрелбата с част от картечниците е оставено в ръцете на компа.

И грозната муха полетя...

Летящите машинарии в Heroes of the Pacific се управляват от трето лице, което ще рече, че камерата следи аеропланите в гръб. Големият плюс на това положение е, че дава най-добрата възможна видимост пред и около самолета. Самите означения по екрана са изчистени и дават точната нужна информация. Ориентирането става бързо, като единственото малко по-странно нещо е, че някои от заповедите и насоките идват във футове и тем подобни английски единици, а циферблатчетата по екрана са по метричната система.

Другата странност при полет идва от усещането на управлението. Контролът на някои игри прилича на здрав и покрит с всевъзможни лишеи дъб – мега дървен и спънат. При други (идеалната среда) управлението е като млада брезичка, която е хем достатъчно здрава, хем прилично гъвкава. В третия граничен вариант, където попада и Heroes of the Pacific, директното джиткане е хлъзгаво и нестабилно като лигаво зелено водорасло. Самолетите, поместени в симулатора, са прекалено маневрени и реагират с нескрит ентусиазъм и на най-малкото побутване на джойстика или клавиатурата.

Неприятното е, че пуцането и извършването на каквото и да е друго по-сериозно действие се затруднява силно. Наша милост трябва да разполага с голяма доза търпение и поне един ден тренировки, преди да свикне със ситуацията. Е, в настоящия случай има и няколко положителни неща: авторите са се постарали да поопростят списъка с клавиши, свързани с летенето, опитали са се да вмъкнат и няколко леко реалистични елемента за фон и са били така добри да сложат и пет тренировъчни мисии, в които обясняват доста прилично кога и какво да се прави.

Тежки пиксели

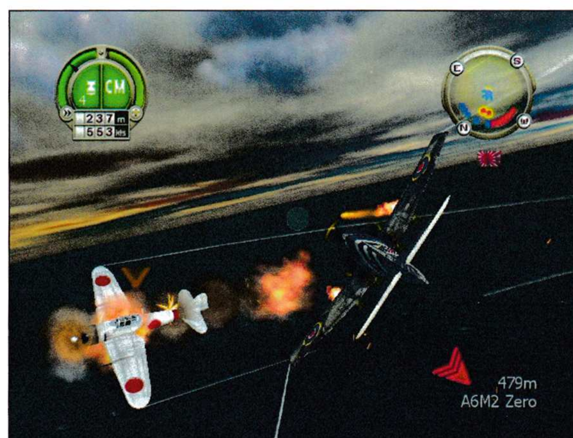
Една от най-добрите страни на Heroes of the Pacific е графиката ѝ. Симулаторът е много красив. Самолетите, облачетата и всички допълнителни екстри от рода на стрелба и разпадащи се врагове, са страхотни. Самите фонове и наземни настилки, над които се лети, са изключително забавни и шарени. Вътрешността на играта, която няма отношение към преките баталии, е издържана в приятен американски пропаганден стил. Повечето картинки са като взети от военновременните плакати на съюзниците, а филмчетата, които са поместени в основната история, съдържат архивни кадри и няколко мелодраматично издържани епизода. Единственият недостатък в тази част на симулатора е, че картинките се подхранват от един сравнително тежичък енджин, който изисква пълна поддръжка на DirectX9. Така че ако си харесате играта, ще трябва да разполагате със съответното видео, в противен случай чудото може и да запали, но едва ли ще извади нещо смислено на екрана.

Защо?

Heroes of the Pacific е една много лека като идея и красива игрица. Усещането е страхотно и пълно, а проблеми (като изключим шавливия контрол) практически отсъстват. Ако имате прилична щайга, постарайте се да потърсите симулатора през следващите дни, действието е добро, а и историята си има нужната тръпка.

Сергей Ганчев







Заместител на добрия стар Worms? Не, просто една добра доза хумор.

Creature Conflict: The Clan Wars

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **action/shooter** | издател: **Mithis Entertainment** | **http://www.creatureconflict.net/** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Напоследък гейминдустрията започва да бълва все повече еднакви игри. Всеки път в последно време, като си пусна някоя геймка, и си казвам: „Хей, та това съм го виждал някъде". Из купищата копирани заглавия трудно може да се различат качествените и оригинални, които за голямо съжаление са рядкост и в този хаос геймърът трудно може да им обръща подобаващото внимание. Creature Conflict е сред малкото хубави игри, които наистина могат да ви задържат вниманието и погледа към монитора до ранни зори. Играта е представител на неизвестния разработчик Mithis Entertainment, които не могат да се похвалят с много заглавия в каталога си. Друга тяхна игра е Nexus: The Jupiter Incident.

Но какво всъщност представлява Creature Conflict? Като геймплей тя доста прилича на сагата Worms. Вместо обаче да управлявате въоръжени до зъби безгръбначни, вие се нагърбвате да изберете едно от трите племена в света на Creature Conflict и чрез неговите специални умения, арсенал и трикове да завладеете галактиката.

Да пристъпим в детайлите. Преди всичко бих искал да спомена, че играта е пълна с доста богата доза хумор. Още в началното филмче той започва да ви залива на вълни.

Както споменах, още в самото начало имате на разположение

три клана

гризачите (frets), глутницата (pack) и маймуните (наречени още techies). В играта има и четвърти клан, наречен The Best Comedians, който е достъпен само за тези, които изиграят всички мисии на трите други фракции. Всеки един от основните три враждуващи лагера е не само с различна визия, но си има и собствена предистория, оръжия, с които да анихилира съседите си, както и специални способности.

Маймуните се водят за високотехнологичната раса в играта. Те тестват последните си изобретения върху другите два клана, като по този начин само ги дразнят. Представителите на тази фракция не могат да плуват, нито да правят добри поражения в близък бой. За да компенсират своите недостатъци, те имат няколко бонуса – rocket jump, което им дава възможност да скачат на по-високо, и revive, чрез което, след като някой от членовете на клана умре, има възможност да се възкреси.

Гризачите са страхливи и на пръв поглед безобидни мишки. Техният арсенал се състои от далекобойни, биохимични оръжия – преди да достигне на достатъчна близка дистанция до тях, врагът им може да умре най-малкото от отровата, с която е поразен. Едно от техните специални умения е „гризането" – чрез ядене на буквално всичко по терена възстановяват здравето си.

Друго, с което могат да ви изненадат, е атака тип камикадзе – при смърт или по избор на играча мишката се взривява и нанася наистина големи поражения както в същото време отравя противниците, имали неблагоразумието да се окажат в непосредствена близост до гризача.

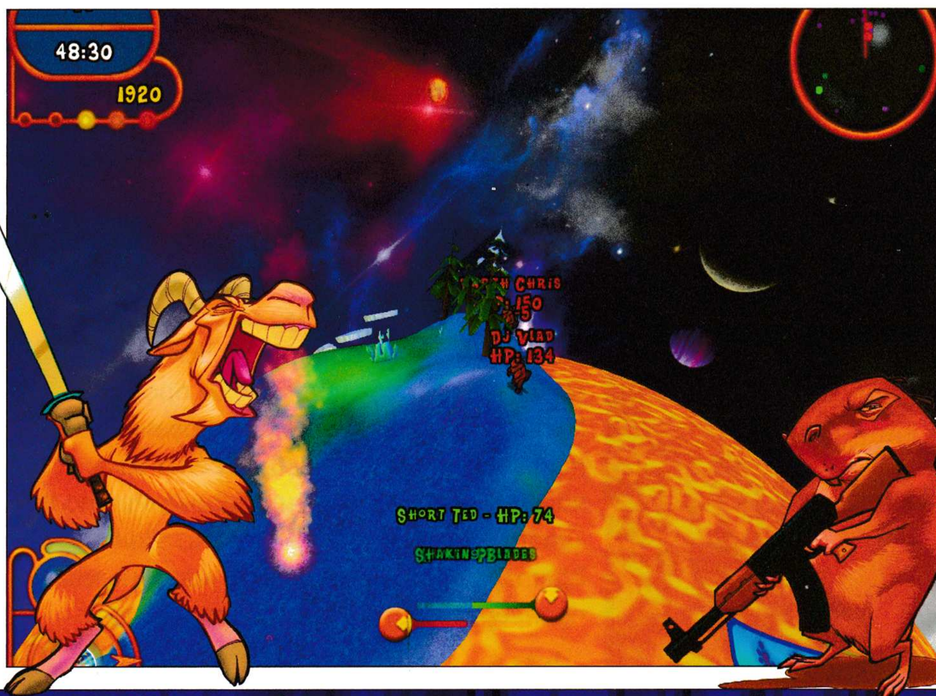
Третият клан лично на мен ми допадна най-много – глутницата. Те използват конвенционални оръжия, които могат да се усвоят бързо. Специалното им умение е „виенето", чрез което увеличават двойно поражението, което всички членове на отбора нанасят за един ход. По този начин може да спечелите битка, която иначе изглежда обречена.

Отделните воини

Всяка една фракция има три отделни воина, които са специализирани в определена област. Така например вълкът при глутницата е най-издръжливият член, има доста добра атака за близък бой, както и умението да използва богат арсенал от оръжия. От друга страна, койотът се е специализирал в експлозивите и се справя доста добре с тях. След като минете всички мисии на дадена фракция, ще имате възможност да управлявате и тъй







графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

наречения лидер (бос). Лидерите на всеки един клан са много издръжливи воини, които могат да нанесат огромни поражения за един ход.

Препоръчително е да ги атакувате с определени оръжия, тъй като някои от пушкалата в арсенала ви не могат дори да ги одраскат. Така например мишката-вампир при гризачите е експерт в близкия бой, нанася наистина огромни поражения, бързо се придвижва и освен това става с всеки удар все по-мощна. Тук е мястото да спомена, че колкото повече даден воин участва в битки, толкова повече медали печели като по този начин закоравява, повишавайки силата, с която нанася поражение, и жизнените си точки.

Терените, на които се сражавате, всъщност представляват сфери – своеобразни планети, а не обикновени „плоски" карти. Хубавото е, че те са доста интерактивни. Не само имате възможност да ги разрушите с оръжията от арсенала си, но и да използвате обекти като катапулти, чрез които да скъсите дистанцията до враговете си. Особено ми харесаха тъй наречените sentry guns, които след активиране атакуват враговете, приближили се в непосредствена близост до тях. По този начин може да предпазите от врага стратегически позиции като крепости или тесни места.

Има обаче и обекти, от които трябва да се пазите като хищни дървета и растения, които могат да ви отровят и след няколко хода да загубите воина си. Разбира се, не са забравени и отделните разпръснати навсякъде пакети като злато (нужно за купуване на екипировка преди мисия), допълнителни оръжия и медицински пакети.

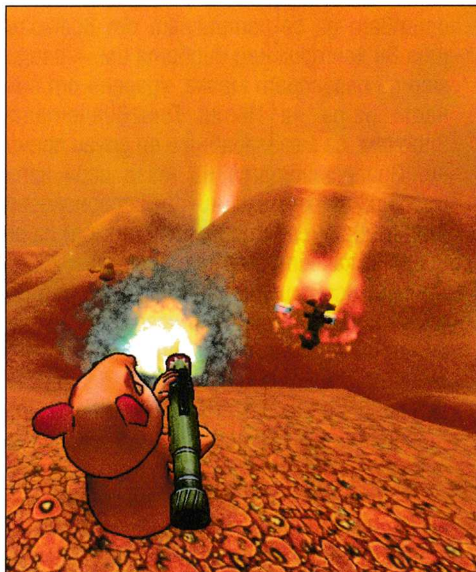
Ето и как се провежда

самата битка

Това става подобно на серията Worms. Трябва да прецените как ще е найдобре да унищожите съществата на врага си при своя ход. Имате на разположение по тридесет секунди, като след като понесете поражение (падане от високо, сблъсък с гореспоменатата флора) имате осем секунди да си намерите убежище, където да се покриете. Разбира се, имате възможност да промените дълготрайността на ходовете. Други опции са например Revenge of the Grave – гробищата лекуват приятелите и правят поражение на противниците, които стоят около тях. Трябва да се отбележи, че ако противникът ви остане с много същества, които обаче са с малко здраве, то всички те получават зашеметяване и пропускат следващите няколко хода, в които вие може да се възползвате.

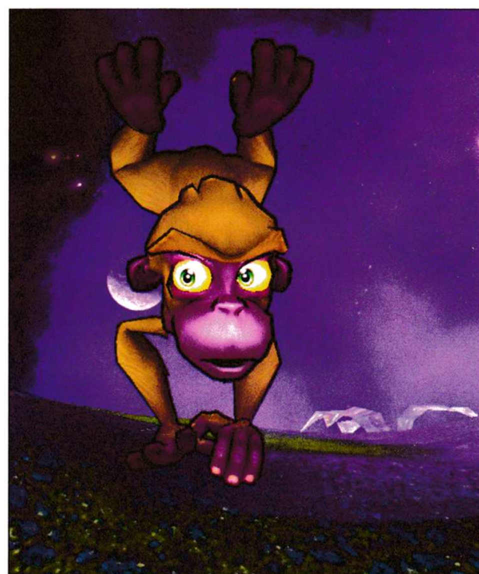
Графиката е издържана в анимационен стил. Всички същества са повече от забавни, а самите анимации на удари и движения са направени доста смешно. Колкото до звука, там също нещата са подобни. Репликите, дадени на вашите гадинки, са доста колоритни от рода на „Make my day, punk". Общо взето играта наистина залива със свеж хумор и е добър вариант да разведрите така горещото лято.

Кирил Илиев







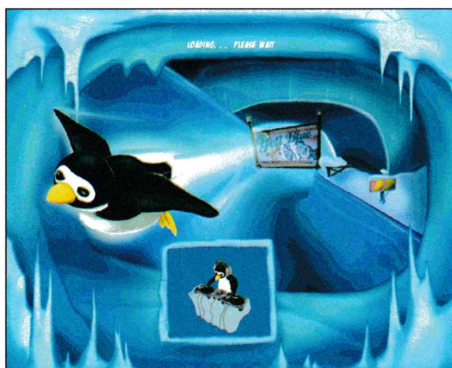


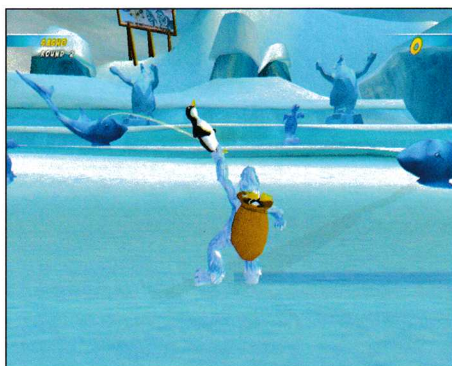

В жегата изборът е твой – или лед, или пингвин...

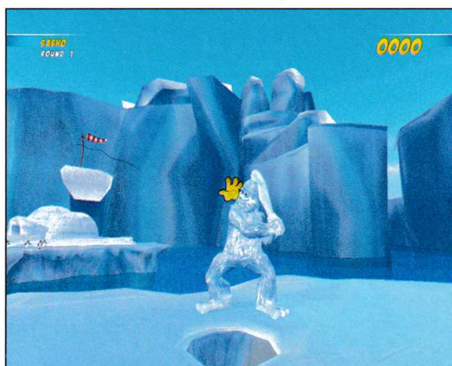
PC
XBox
PS2
GBA

Yeti Sports: Arctic Adventures

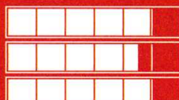
жанр: **спортна симулация** | издател: **JoWood** | **www.jowood.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**







графика	
звук	
геймплей	



5 общо

Щеше ми се тази игра да се беше появила точно преди месец. Тогава бяха най-страшните жеги – усещах как тялото ми се втечнява неумолимо и се превръщам в един топящ се айсберг от пот. Сега, когато най-лошото отмина и потопите отнесоха някои важни части на родината, Yeti Sports: Arctic Adventures изглежда някак по-хладна, а не разхлаждаща. Зимните нюанси в нея забавляват, но не по онзи начин, който би накарал душата ми да се облива в ледени трептежи. Не ме разбирайте погрешно – според прогнозите краят на август, когато сигурно ще четете този текст, ще бъде пак горещ и тогава Yeti Sports: Arctic Adventures ще ме плени с нова сила.

Тази игра удивително напомня на Stoneage Olympics

която ви представихме преди близо година. Едно от общите неща между тях е произходът им от германоезичния пояс – зимният новобранец е дело на австрийците от JoWood, които са известни най-вече с успешните си проекти в областта на икономическите стратегии и тайкуните.

Сегашният им проект е мултиплатформен, т.е. предлага се във версии както за PC, така и за PS2, и Xbox. Друга прилика с миналогодишния ни познат е начинът и принципът на игра – Yeti Sports: Arctic Adventures представлява набор от пет състезания, в които със сръчност и постоянство трябва да бъдат постигнати запомнящи се спортни резултати. В главната роля е снежният човек Йети, който демонстрира завидна сръчност в предизвикателствата, поставени му от програмистите. За разлика от Stoneage Olympics обаче тук няма да мятате жени нагоре-надолу, а в стремежа си към физическо съвършенство ще се задоволите да измъчвате пингвини и албатроси (ако така всъщност се наричаха онези ширококрили бели птици в северните морета). Петте спорта са снежен бейзбол, сноуборд, свободно летене, летене с пингвини и халф-пайп. По една или друга причина, в конзолния вариант на играта са включени още две допълнителни забавления, а именно голф с пингвини и тенис с пингвини. Не ми стана ясно защо тях ги няма в PC-версията.

Сигурно нещо маркетингово...

Графично изглежда съвсем прилично

Снегът е сняг, водата е синя, а летящите пингвинчета махат ли махат с късите си недоразвити ръчици, сякаш се опитват да се изтръгнат от всемогъщия ви контрол над съдбата им – например да разцепват мрака, ударени от силната бата на Йети. Пингвинчетата, впрочем, са мегазабавни и по други причини. Програмистите на тази игра като типични технологични професионалисти (при това от австрийски произход) са им вродили качеството душевен мазохизъм – преди всяко изпитание (летене над водоем, шут по гърба или удар по главата) малките животинки цвърчат жизнерадостното: "Айде да лети-и-и-м, айде па-а-а-ак, айде па-а-а-ак!". Всеки път, когато трябваше да им дам засилка "пак", изпитвах вътрешно задоволство и усещане за садизъм. Може би имам мания към малки черни пингвинчета, а?

Но всъщност едва ли е така, ако се съди по състезанието със сноуборд, в което Йети използва мазолестите си пети, за да се спуска надолу по склона в надпревара с времето. Това е откровено любимата ми занимавка в Yeti Sports. Както във всеки конзолен проект, и тук една от целите е да се събират различни бонуси по трасето, които да се трансформират в точки и да носят по-големи и хубави резултати. Лети Йети надолу и аз изпитвам удоволствие. Всичко е просто, лесно и бързо постижимо.

От друга страна обаче, в един момент Yeti Sports: Arctic Adventures става леко скучен поради липсата на разнообразие. Със сигурност обаче той е по-добър от Solitaire или Minesweeper, за да уплътнявате ежедневните 15 минути около обяд, когато няма какво друго да се прави, освен да се жми под слънцето и да се надяваш, че слънцето няма да те изпепели.

Александър Бойчев



SOFIA MUSIC ENTERPRISES & Coca-Cola

present

KoЯn









8 СЕПТЕМВРИ 2005

СОФИЯ, ЗАЛА ФЕСТИВАЛНА, 19:30 Ч.

БИЛЕТИ:

СОФИЯ

НДК - БИЛЕТЕН ЦЕНТЪР

НДК - FUNKY'S MUSIC HALL

ROCK ISLAND
Ул. Граф игнатиев № 40

THE ABYSS
Ул. Ивайло № 20

Магазин "Вижън"
бул. Мария Луиза № 55

Музикален магазин
ул. Узунджовска № 8

Музикален магазин "Горгона"
ул. Неофит Рилски № 57

www.electron.bg

ВЕЛИКО ТЪРНОВО

Магазин "Медуза"
ул. Стефан Стамболов № 32

ПЛОВДИВ

Магазин "Музикален свят"
ул. Петко Каравелов № 9

Музикален магазин
ул. Отец Пайсии № 5

БУРГАС

Магазин "Саунд Гардън"
ул. Александровска № 34, безистен, ет.2

ВАРНА

Музикален магазин
ул. Панагюрище № 2

СТАРА ЗАГОРА

Универсален Магазин
Сутеренен магазин № 16
бул. Цар Симеон Велики № 101

Coca-Cola®

Има един момент, в който и най-добрите милитаристични симулатори (предимно самолетни) започват да доскучават. Геймките са хубави, но всичко, което предлагат, е измислено и се сервира на публиката под една или друга форма от години. Графиката, както и останалите технически детайли, бележат небивал прогрес, но за съжаление просто няма как да не ви е писнало поне частично от геймплея. Е, ако трябва да бъда честен, от време на време изниква и някое изключение, както бе в случая с тазгодишната подводничарска Silent Hunter III и донякъде с настоящата геймка: T-72 Balkans on Fire. Въпросното ново чудо е чиста танкова симулация: факт, който привлича вниманието по две важни причини. На първо място видът на управляеми-



Три танкиста...

PC
XBox
PS2
GBA

T-72: Balkans on Fire

жанр: **симулатор** | издател: **Battlefront** | **www.battlefront.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0c** | CD: **2**

те машинарии е много забавен и на второ – подобно произведение не е излизало от неприлично много луни. А и освен това става дума за любимите ни Балкани, все пак...

Balkans on Fire

Самата игра предлага редовните за настоящето варианти на игра: основна част – сингълплей кампания и две допълнения – мултиплейър и единични мисии. Сценарият, около който се върти всичко, е свързан с първите войни след разпада на Югославия. Играчът поема ролята на руски наемник-танкист с богат опит, който се бие на страната на сърбите. Това е една от малкото игри, в които западните ни съседи са от страната на „добрите" и не са представени като абсолютни поклонници на сатаната и расовата чистота.

Отделните мисии, които трябва да се изиграят, за да се достигне до финалните надписчета, са сравнително прости и ясни. С малко тренировки и късмет изпълнението им е гарантирано.

Panzer

В Balkans on Fire има прилично голям комплект от разнообразни верижни зверове. Въпреки това управляемите танкове са само три – T-72B, T-55A и T-34/85. Всяка от дадените машини е моделирана прилично добре и си има своите характерни особености. Докато последният изброен панзер е от годините на Втората световна, първият е един от най-добрите екземпляри от епохата на късния Хрушчов и ранния брежневизъм. Разликите между двете крайни машини са си направо еволюционен скок по отношение на скорост, точност на стрелба и издържане на пердах. В случая T-55 е нещо като липсващото звено – не толкова изтънчен, колкото T-72, но с няколко идеи по-добър от T-34.

В началото на действието на играча се дава само танкът от Отечествената (изоставен от хърватите), а останалите се появяват след някоя и друга баталия. За разнообразие на места Balkans on Fire дава и няколко допълнителни бронирани и пехотни единици, които могат да се командват. Помощта, оказана от тях, е добра, но по стара геймърска традиция дори и в тяхно присъствие тежестта пада главно върху подопечния метален звяр и неговото оръдие.

Сделано в...

Balkans on Fire е руска игра, а в последно време симулаторите, идващи от бившия СССР, са едни от най-добрите, които могат да се открият на пазара – серията Ил-2 и т.н. Едно от главните



графика	
звук	
геймплей	
5 общо	



плюсчета на тези геймки, налично и в настоящото произведение, е подробният контрол и множеството шукаритети, които стават за настройване. По принцип танковете не са толкова сложни по природа, но дори малките подробности от рода на вида снаряди (бронебойни или осколъчни), с които се пуца, са от изключително значение.

Хубавото на T-72 е също така, че по подобие на някои нашумели 3D патакламии, съдържащи танкове и сроден род машинарии, в този симулатор всяка позиция на екипажа е достъпна, така че детайлите подлежат на пряк „визуален" контрол. Наша милост може да скача от мястото на място и да се прави на шофьор, топчия, командир или картечар, както му душа поиска. От друга страна, застояването на една позиция е въпрос на личен избор и не влияе отрицателно върху повечето основни функции по простата причина, че AI-то поема автоматично щафетата из празните постове.

На пръв поглед от всичките места из танковете шефската позиция е най-привлекателна, но ако трябва да бъда честен, вниманието ми се привлече най-вече от шофирането.

Да караш танк си е удоволствие в най-чиста форма и прилича на леко извратено преживяване от Need for Speed. Управляемите T-та не са от най-бързите произведения на инженерната мисъл, но мощта, която се усеща, е безкрайно приятна. Контролът на чудесата в Balkans on Fire е сравнително лесен дори при трудност на max, но създава доста по-реалистично усещане в сравнение с много други игри. Дори само сменянето на скоростите и свързаната с него промяна на звук са достатъчни за едно доволно припърхване на душата. А като се добавят и мачкането на брезички и бутането на къщички, съм сигурен, че злорадата усмивка няма да слезе от повечето лица, сблъскали се с тази игра. Все пак от доста време не е излизало продължение на Carmageddon... :)

Звук и светлина

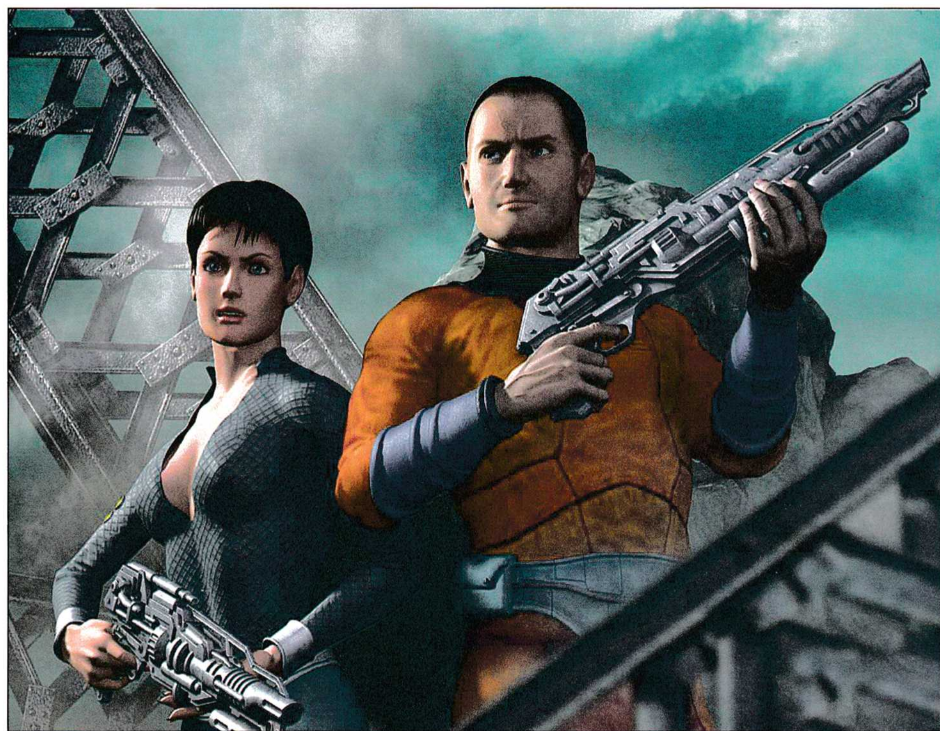
Картинките на Balkans on Fire се намират на горното ниво на приличие. Отделните елементи са сравнително симпатични, като основното внимание е отделено на детайлите по машините. В побавните моменти графиката изглежда леко дървена, но за сметка на това при баталиите всичко си идва по местата. Отворените терени, из които се разнасят танковете, са бая големи, което до някъде може и да обясни някои от пропуските в качеството. Поддържащите елементи по визията, които не са свързани пряко с джиткането, са прилично строги, като маслено-зелената тоналност преобладава почти навсякъде.

Приятното е, че за сметка на сравнително мижавата графика, звуковите ефекти на игрицата са просто чудесни. Машините и околната среда издават много забавни звуци, има множество малки писукания, които са поставени точно на място и изглеждат съвсем достоверно. Червена точка за аудиовизуалната част на симулатора може да се даде и поради факта, че изискванията не са чак дотам непосилни и една щайга от среден клас ще подкара геймката прилично.

Сергей Ганчев

P.S. – T-72 Balkans on Fire е едно добро произведение. Дори здрав пацифист би харесал симулатора. В цялата игра има нещо твърде демонично, забавно и зарибяващо. Всички танкови плюсчета са налице, а неприятностите, свързани с липсата на климатик, дизеловите пари и възможността за една наистина неприятна смърт, са спестени и забутани в шкафа. Настоящото чудо може и да не е най-гениалната геймка за месеца, но със сигурност си е заслужило поне ден-два внимание.

Metalheart е една от онези игри, направени с много желание и хъс. Но в крайна сметка голяма част от тях са се превърнали в едно бледо подобие на гигантите, на които подражават. За съжаление те обикновено са недовършени и пълни с бъгове, може би защото техните разпространители така отчаяно са се нуждаели от пари, че са пришпорили излизането им. Уви – крайният резултат от това е, ако не изключително плачевен, то доста разочароващ.



Постапокалиптика

Годината е много след 2005-та. А мястото на действието – далечната галактика. Капитан Лантан и неговата най-добра приятелка – втори пилот Черис – небрежно се реят в космическото пространство, докато по нещастно стечение на обстоятелствата в един момент са принудени да извършат аварийно кацане на непознатия за тях свят Протион. Причината е проста – техният голям космически кораб "Глория" (без мръсни асоциации с нашенски реалии, моля) бива безвъзвратно повреден от внезапно появили се астероиди.

Бъгясало постапокалиптично RPG – от Русия с любов специално за носталгично настроените фенове на Fallout

PC | XBox | PS2 | GBA

Metalheart: Replicants Rampage

жанр: **Tactical RPG** | издател: **Akella/Numlock** | **http://www.metalheart.ru/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0c** | CD: **2**

След доста мъки двамата успяват да покажат кратуните си от люка, само за да видят, че са попаднали в най-класическия саморазпадащ се постапокалиптичен свят, който може да си представите. Не им трябва много време, за да разберат, че на тази напълно изолирана от цивилизования свят планета се мъдри най-голямото залежище на безценния ресурс тактониум. Той е единственото нещо, което е достатъчно мощно, че да захранва най-новия писък на техниката – т.нар. импланти. Въпросните джаджи заместват човешките органи, като по този начин снабдяват с нови свръхспособности онзи, който ги използва.



Уви, Протион се владее изцяло от Империя Нумори – тиранични монополисти, готови на всичко, за да се сдобият с ценния ресурс. А за по-интересно единствената совалка, чрез която Лантан и Черис биха могли да се измъкнат, принадлежи именно на гореспоменатите деспоти. Така започва приключението на двамата главни герои в Metalheart, чиято основна цел е да се разкарат от Протион колкото се може по-бързо. А ако спасят междувременно и целия свят от унищожение – още по-добре.

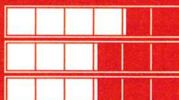
Буйството на клонингите

Сама по себе си Metalheart представлява класическа тактическа ролева игра с походови битки, в която основният фокус пада върху развитието на вашите герои, но без да може да създавате такива в началото. Ще командвате екип от до шест души наведнъж, като тяхната раса ще варира от обикновени хора до номади, киборги и мутанти.

За добро или лошо Metalheart прилича поразително много на Fallout. И не само заради постапокалиптичната обстановка, но и до голяма степен – заради своя геймплей. На практика обаче тази игра е един лошо скалъпен клонинг на една истинска класика, пълен с бъгове и недоразумения от всякакъв род. Но преди да започна да хвърлям кал с пълни шепи по нещастните руснаци, които напоследък бълват игри на поразия (доста повече, отколкото би трябвало), може би е добра идея да спомена и някои от положителните характеристики на това славянско отроче.

Приятел или враг

Идеята да завързвате определен тип взаимоотношения с хората, мутантите, киборгите и номадите е може би най-готината хрумка в Metalheart. Дали ще действате на приятелски или враждебни начала с тях ще зависи изцяло от вас и вашето поведение на територията на Протион. Това ще определя и вида на куестовете, които ще трябва да изпълнявате. Например, ако решите да не помагате на номадите – коренните жители на Протион, притиснати до стената още с пристигането на имперските сили – заставате на страната на мутантите



графика
звук
геймплей
3 общо

(миньори-роби, изродили се вследствие на радиоактивността на тактноиума) и киборгите (своеобразни кибернетично подобрени наркомани, които не могат да живеят без въпросния ценен ресурс), които в общи линии са почти изцяло зависими от Империята.



В ерата на имплантите

Самата идея за тези футуристични екстри – макар и отдавна излязла извън рамките на оригиналността – също върши добра работа в цялостния геймплей на Metalheart. Вашите хора (били те основните два персонажа или някой от наемниците, които ще срещате по пътя си и на които ще плащате, за да ви помагат) могат да използват три вида от въпросните хай-тек джаджи. Първите са с изключително елементарно приложение и се вкарват в тялото без допълнителни приспособления. За вторите обаче ще ви трябват хирургически инструменти. При последните, които са и едни от най-ефективните, даже ще се наложи да посетите местната клиника. Там, след специална операция, извършвана от доктор, на който, разбира се, ще трябва да бутнете някой и друг кинт, ще бъдете превърнати в истински супермен.

За да се възползвате от функциите на имплантите, ще трябва да ги захранвате непрестанно с тактониум – една от най-важните характеристики на вашите герои, наред с тяхното здраве и издръжливост. Той е нещо като маната. В противен случай или ще трябва да изключите въпросните присадки, или да наблюдавате как кръвта ви бавно, но сигурно, започва да намалява от само себе си.

Недоразумения

За съжаление Metalheart не е лишена от такива. И те присъстват най-вече в диалозите – един от ключовите елементи в ролевите игри. При това на всякакви нива.

На първо място – масово има несъответствия между онова, което героите казват, и субтитрите. От една страна, това е просто дразнещо. Но, от друга, когато е свързано и със самия геймплей, е и доста объркващо. Например още в самото начало на играта Лантан казва, че на изток от мястото на катастрофата е видял град. Е, да, ама въпросното селище се намира на запад – както всъщност е написано и в самите субтитри.

На второ място (честно казано не знам по каква причина), докато водих диалог с едно NPC, получих възможността да избера каква да бъде неговата, забележете – НЕГОВАТА, а не моята следваща реплика. На такова чудо не бях попадал до ден днешен. И на трето – играта твърде силно се старае да бъде забавна, което на места я кара да изглежда по-скоро смешна. В лошия смисъл на думата.

Що се отнася до

куестовете

там пък цари един малък, граничещ с лудостта хаос. Дневникът се организира по безумно неандерталски начин и понякога е невъзможно да разберете какво точно трябва да направите, за да приключите дадена задача. Още повече – от време навреме дори не сте алармирани, че сте я завършили успешно. Това се отнася най-вече до куриерските мисии, при които, докато се чудите на кой точно от безличните NPC-та трябва да цъкнете, за да му дадете онова, от което се нуждае, предметът изведнъж е изчезнал от инвентара ви. А в дневника срещу въпросната задача вече пише – изпълнена.

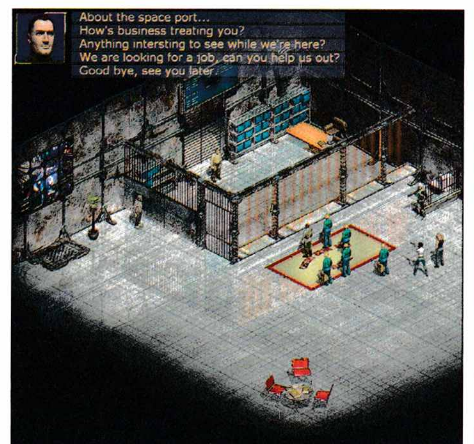
И накрая управлението – последното недоразумение в Metalheart. То е изключително тромаво и неадекватно. Всъщност като цяло играта е доста мудна. Странствате из наистина големи територии, които обаче в по-голямата си част са пусти. Водите безсмислени и пълни с грешки диалози с NPC-та, които дяволски упорито се стараят да бъдат забавни, но не успяват. Metalheart може и да е направена с любов, но определено не е завършена. Със сигурност има какво още да се иска от нейните разработчици, за да се получи едно страхотно нелинейно постапокалиптично RPG с атмосфера и перфектна бойна система.

С други думи – може би е по-добре да стоите на страна от тази игра. Не си заслужава да си губите времето с нея.

Владимир Тодоров







В началото на материала искам с няколко изречения да ви припомня как в първата част на настоящата геймка се срещнахме с пет що-годе интересни герои, които съставляваха семейство Джаксън – една почти нормална американска фамилия, пуснала корени в тираджийския бизнес. Първото място в семейната йерархия определено се заемаше от дебеланата мисис Джаксън. Някъде под нея, на почти еднакви позиции, се нареждаха четирите й отрочета, които бяха надарени със собствени положителни и отрицателни качества. Най-общо казано, основната цел в първата част на аркадния симулатор Big Mutha Truckers беше да изберем едно от децата на противната лелка и да се опитаме да спечелим колкото се може повече парички за 60 дни.



Завъртете волана в компанията на не съвсем нормалното семейство Джаксън

PC
XBox
PS2
GBA

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

жанр: **Racing** | издател: **Empire Interactive / Eutechnyx** | **www.eutechnyx.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Имахме възможност за различни начини за натрупване на капитал - можехме да влизаме в казина, барове, магазини и други подобни. Също така често бяхме притеснявани от неприятните провинциални ченгизи, но те не бяха кой знае какъв проблем. Истинската заплаха за товара, който пренасяхме, бяха рокерите, от които много трудно можехме да се измъкнем.

Идеите, застъпени в геймката на Eutechnyx, не бяха за изхвърляне, но по една или друга причина играта не придоби достатъчно комерсиални измерения. Сега, две години и половина по-късно, сме свидетели на втори опит за достигане на геймърските сърца посредством Truck Me Harder - продължението на този тираджийски аркаден симулатор.

Дебелата лелка

съвсем логично – предвид славата на нейния бизнес - попада в затвора. Естествено, причините за това са неплатени пътни глоби, наднормено тегло, неприятна визия и още няколко, които обаче ми е неудобно да ви споделя. При това положение децата на госпожа Джаксън са длъжни да направят нещо и да я измъкнат от пандела-та. Единствената им цел е да печелят пари, с които впоследствие да извлекат огромното туловище на затвореното между четири стени маменце. Начините, по които могат да се трупат кинти, било то легално или не, са доста. В първата част на играта имаше доста свежи идеи, които сега са доразвити - определено се наблюдава положителен напредък в геймплея.

Making money

Естествено, най-традиционният начин, по който ще припечелвате зелени гущери, е превозването на различни видове товари от дадено място на друго. При всяка подобна операция ще имате три възможности за получаване на бонус, като в зависимост от неговия размер ще

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	





се различава и времето, с което разполагате за успешното завършване на текущата мисия. Освен това ще можете да припечелвате допълнително, като купувате разни стоки на дребно и после ги продавате за по-добра цена. Ако обаче нито един от тези два начина не ви допада и се смятате за голям късметлия, то определено вашето местенце е в казиното, където посредством различни игри ще можете да припечелвате дребни суми.

Изпълнението на поръчкови мисии, които ще получавате от NPC-тата по баровете, е ключов момент в играта. Те са сравнително еднотипни и разбира се, са свързани с шофиране, но не е задължително винаги да заставате зад волана на камиона си. Повечето от тях се изпълняват в компанията на различни модели коли. Има някои доста свежи идеи за тези мисии като например една от тях, в която ще трябва да събираме извънземни, намиращи се на пътя, защото на военните не им се занимава, а пресата всеки момент ще надуши за какво иде реч и тогава ще стане опасно. Затова на вас се пада честта да съберете космическите корабокрушенци и да ги скриете далеч от зорките обективи на папарацците.

Посещенията в

баровете, магазините и казината

са сериозен момент от играта. Забелязва се още на пръв поглед, че производителите са обърнали голямо внимание на тази част от геймплея. Във всеки бар има NPC-та, с които можете да говорите, обстановката е различна и не създава впечатление за еднотипност. Всеки един от магазините, в който можете да купите почти всичко (както и да продадете), се отличава със собствен облик. Някои се намират в обори, други в халета, където продавачите приличат повече на агенти на КГБ може би заради слушалките, забити в ушите им и заради репликите, които изпускат, когато си тръгнете от въпросното място – "Субектът напусна магазина" или нещо от сорта.

Геймплей за сметка на визия

Със сигурност мога да заявя, че в играта присъстват множество комични елементи. Още от самото начало първото ингейм филмче ме накара да разтегна лицевите си мускули по посока на ушите. Стилът на художниците, които са се погрижили за визията на играта, е свеж и приятен. Представителите на нежния пол непременно притежават огромни гърди, докато мъжете са най-различни изроди: смехотворни подобия на хомо сапиенс, плейбойчета, анаболни килиkандзери и други. Външният вид на превозните средства не е особено лицеприятен, но мисля, че за това си има причина. Според мен разработчиците са заложили главно на самия геймплей и комичните елементи и са оставили визията на малко по-заден план. Естествено, това не е проблем за повечето хора, а само за по-претенциозните, които не стартират игри, които не притежават "перфектна графика".

Съвети от д-р Левайн

Ако ви е писнало да се гърчите от жега в градския транспорт! Ако ви е дошло до гуша от безсмисленото кибичене в училищния двор! Ако вашите са на почивка, а вие сте изхарчили всичките пари, които са ви оставили и не можете да си позволите други развлечения, то тогава можете да се поомплесnете в компанията на Big Mutha Truckers 2: Truck me Harder. Просто вдигнете телефонната слушалка и се обадете на телефон 95-55-55-55...

Асен Георгиев

Из полицейските досиета на фамилия Джаксън

Госпожа Джаксън
Глава на семейството. Огромна по размери, страшна, надарена с изключително неприятен и вулгарен речник. Любими занимания – извършване на нелегални сделки, шофиране с превишена скорост, сресване на космите на краката си.

Боби Сю
Единственото красиво създание в семейството. Млада, руса девойка с големи, хубави, кръгли очи. Естествено, разполагаща с изключително ограничен мозъчен капацитет, който ѝ служи главно, за да помни как се казва, колко е гръдната ѝ обиколка и как се използва блондорът.

Роукъс
е най-добре изглеждащият мъж в семейството. Надарен с почти добър външен вид, в главата му се въртят единствено и само мисли за леки момичета и прахосване на пароци. Най-много на света обича красивите женски създания, а най-много мрази техните съпрузи, които множество пъти са променяли иначе добре изглеждащия му профил.

Клетъс
Определено е най-голямата издънка в семейството. Абсолютен изтърсак с ужасен външен вид и малоумно изражение. Инфантилният му мозък е като на пиле и изпада в паника при наличието на тъмни помещения или политически разговори.

Ърл
Четиридесет и осем годишен, дебел чичко. Пада си по бирата, оръжията и разсъблечените мацки. Като типичен американец и патриот не харесва комунистите, чужденците и салатите.

PC | XBox | PS2 | GBA

“За да разберем какво наистина е смъртта, трябва да я преживеем.” – Martin Mystere: Operation Dorian Gray

Martin Mystere: Operation Dorian Gray

Жанр: **Quest** | издател: **GMX Media/Artematica** | **www.gmxmedia.net/mm** | хардуер: **P 733 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 8** | CD: **1**

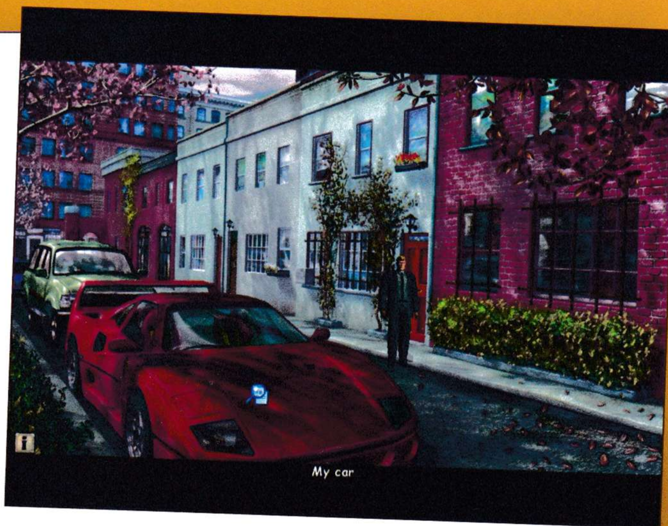
Какво е страхът? Изпитваме го всеки ден. Възможно е да загубим работата си, да се провалим или някой да ни критикува. Но всичко това е на повърхността. Истинският страх, който тихо се промъква в съзнанието ни всяка вечер и е там, дори когато се правим, че не го забелязваме, притаил дъх в най-мрачните кътчета на съзнанието ни, е страхът от смъртта. Страхът от непознатото и неизбежното, което тихичко очаква да се случи.

Това е основният въпрос за размисъл, който авторите на Martin Mystere: Operation Dorian Gray поставят пред нас. Те обаче никога не излагат всички свои козове на масата. Веднъж упоили ви с подобни палещи въображението и любопитството теми, те се готвят да нападнат отново. И разбира се, вие не може да не сте там. Ще изиграете тази игра до края. Повярвайте ми. :-)

Martin Mystere е човекът, разкрил

кой всъщност е построил Стоунхендж

Самоличността на човека зад желязната маска, истинската природа на върколака, вампира, голема и чудовището от Лох Нес. Професор Mystere е по малко от всичко - Индиана Джоунс с телосложението на Hulk, с обноските на английски благородник и ума на мравка. :-) Ммм, бях забравила, че умът всъщност принадлежи на играча. Ако трябва да съм честна, единственото, което не ми се понрави у главния герой, е визията му. За щастие поне в моя случай тя е коренно различна от тази на играча. :) Професорът има изключително засилено мъжкарско излъчване, лице на сваляч отпреди поне две десетилетия и излъчва непоколебимо самодоволство. Всичко това за секунди го превърна в една отблъскваща канара за мен.



Детайли

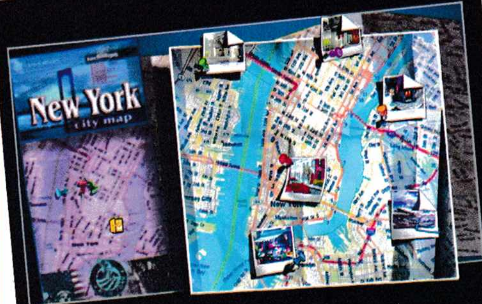
Преди да се увлека и да кажа: „Стига сме говорили за тази игра” е време отново да се концентрирам върху важните неща в нея. Тези, които наистина я правят значима. Тя носи духа на класическия куест, пропита е с него и не може да не събуди носталгични чувства у любителите на жанра. Играта е типичен 3rd person point’n’click quest, в който ще станете свидетели на това, че професор Mystere никога не бърза. При едно кликване се движи бавно, а при две – отново. :) Все пак е направен опит да ви се спести

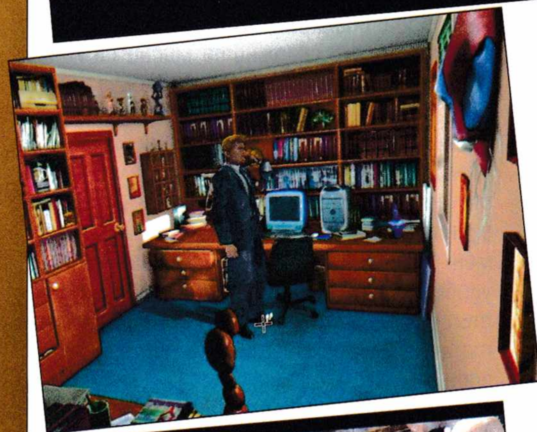


графика		5 общо
звук		
геймплей		











цялото чакане. Ако избраното от вас място може просто да бъде посетено, при две кликвания се появявате директно там.

Стилът на анимация, самият геймплей и това, че историята е наистина ключов елемент, а не просто връзка между редица от пъзели - всичко в тази игра е съгласувано с каноните на класическия куест. Дори и управлението. Разполагаме с три опции за действие - "action", "explore", "talk".

Нещо, което ме впечатли, е непрекъсващата нишка от кълбото "История на изкуството", която оплита всичко. Дори в самото начало на играта, когато се разхождаме по чехли и халат вкъщи, първото нещо, което можете да забележите в първата стая, е репродукция на картина на Густав Климт. Можете да видите всякакви

експонати, достойни за музей

наредени като ловни трофеи в къщата на Мартин и общо взето из всички места, които ще посещаваме. Допадна ми и фактът, че можете да разглеждате почти всичко в играта, дори доста неща, които не са необходими за решаването на дадена задача. Така важните предмети пък не избождат очите ви още от пръв поглед. В този ред на мисли има неща, които ще са ви необходими, но няма да можете да вземете, докато не разберете за какво са ви. Харесва ми и също така, че всички пъзели са логични и човек може сам да достигне до решението. Допадна ми и подходът, необходим за решаването на един проблем, възникнал в самото начало на приключението. Трябва да намерите мобилния си телефон? Може да преобърнете цялата къща, но няма да го откриете, докато не приложите изпитания метод, който ми е любим и в реалния живот. Просто набирате номера си от стационарния телефон и се ориентирате по звука. :-)

Говорейки за телефони, ще споделя и някои от лошите черти на играта. Има бъгове. Например, когато говорите по телефона, гласът на другия човек се променя и просто започва да звучи, все едно събеседникът ви е до вас. В даден момент дразнещо става и това, че героите непрекъснато повтарят фрази от типа „Ммммм", „Мхм" и т.н., което не внася достоверност в разговора, а просто го разводнява. Малко нелепо е, че освен това авторите така и не могат да решат как според тях се пише ацтек на английски - колебанията се виждат в променящото се "z", "c", "k", "ck".

Историята

на играта се върти около убийството на професор Eulemberg. Застрелян е в леглото си. Нищо не е откраднато. Предполага се, че мотивът са изследванията на учения, свързани със смъртта и това, което се случва след нея. Като следа често се допитваме до бележките на професора, който призовава да се отървем от страха от смъртта. Ще се срещнете и с вероятно романтично увлечение, красива и млада дама, може би заместила починалата съпруга на професора в ума му. Разследването ви насочва и към друг учен, който първоначално отказва да разговаря с вас. Така попадаме и сред древни руини, които без съмнение крият своите тайни. И ако все още се питаме защо играта се нарича „Operation Dorian Gray", нека разсея вашите съмнения. Припомнете си мечтата на Дориан Грей - вечна младост и безсмъртие.

Когато споменах, че Мартин има лице на сваляч от миналото, май пропуснах да кажа, че всъщност това внася автентичност в разказа. Той е герой от комикс и е познат на феновете си още от 1982 г. В играта се срещаме и със съпругата му Diana, както и с изключително интересния за разговор Java, който винаги е насреща, за да каже нещо от богатия си репертоар като: „Гррр". „Ммммм" и т.н. Той живее с вас в Манхатън, след като се е присъединил към Мартин, напускайки планината Хангжай в Монголия.

Финални думи: не оставяйте моите антипатии към външността на главния герой да ви повлияят сериозно. :-) Все пак не това е най-важното и въпреки че ще прекарате цялата игра в компанията на това момче, едва ли ще отдадете така голямо значение на този факт. Ще бъдете погълнати от историята и атмосферата на Martin Mystere. Със сигурност. Загадката, която тя ви предлага, просто трябва да бъде решена.

Лили Стоилова

Тази година возихте ли се на корабче на плажа? А на кораб качвали ли сте се изобщо? А на боен кораб? Ако живеете по морето, вероятно сте посещавали лъскавите военни крайцери на НАТО, където понякога има дни на свободен достъп, за да могат гражданите да цъкат с език. Но където и да се намирате в момента, едно е сигурно: геймърите многократно са се "качвали" на самолети, танкове, футуристични машини, дори и на някоя и друга лодка, но заглавията с бойни кораби, особено от епохата на 17-ти, 18-ти и 19-ти век, са сравнително рядко срещани в компютърните игри. Как си представяте едно морско сражение? Може би като погрома над Пърл Харбър?



Да останем още малко на морето!

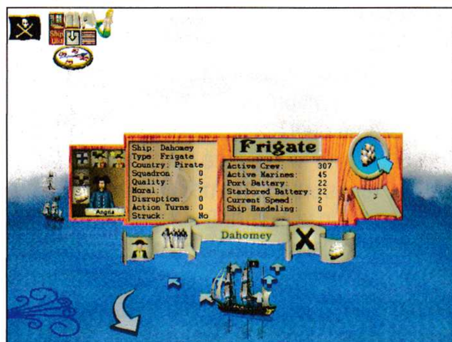
Salvo!

PC
XBox
PS2
GBA

Или като останалите сражения от Втората световна? А забравихте ли ерата на платната? Ето това е Salvo!. Класическа морска битка – такава, каквато е изглеждала стотици години – от средновековието чак до нашето съвремие, когато параходите изместват своите побратими с мачти и ветрила.

жанр: **strategy** | издател: **Shrapnel Games** | **http://www.shrapnelgames.com/** | хардуер: **P 600 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**







Уникалното на играта е, че на нея може да се гледа като на пасианса, вграден в Windows-а. Цъкаш на иконката, зарежда се в прозорец, който не е на пълен екран, след това правиш няколко хода (Salvo! е походова стратегия, за никъде не бързаш), и отново се връщаш към работата, особено ако шефът ти наднича изотзад. Друг плюс е, че играта никак не е лакома за ресурси – така че ако шефът ти (пак опираме до него) отдавна не е правил ъпгрейд и щайгата ти в офиса не е като вкъщи, то с 600 мегахерца все пак ще играеш нещо различно от HOMM 1.

Как се ражда Salvo!?

Тя се появила като – забележете – съвсем нов завършен проект по едно предишно хрумване за игра на морска тематика. Дизайнерът ѝ Andrew Lonon твърди, че искал да създаде забавление, в което се управляват стотици кораби, които стрелят един срещу друг. Така дошла на бял свят Splinters. Тя била забавна, но далеч не толкова съдържателна, както нейното отроче Salvo!. Защото в нея не можело да променяш положението на екипажа, да превземаш кораба и после да го присъединяваш към своята флотилия, нито пък да развиваш различни стилове на стрелба.

Макар и сингълплейър игра, Salvo! е трудна. Вражеските кораби знаят точно как да те нападнат, така че да ти причиняват поражения, но самите те да са извън обсега на твоите оръжия. Да успееш да разбереш и усъвършенстваш техниката на морския бой, е приятно предизвикателство. Именно тогава ще започнеш да се сражаваш с удоволствие. За затрудняване на геймъра, разработчиците са добавили и фактора вятър, който определя и посоката на твоите ходове. Наслада е да плениш вражески кораб, цяла флотилия да попадне в твое владение и да усъвършенстваш тактиката си на водене на бой, защото при неспособност да планираш цялостния ход на събитията, може да спечелиш сражение, но да загубиш войната. А тя е безмилостна, тъй като срещу теб ще застанат

отявлени морски врагове

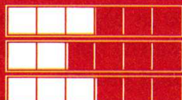
като Англия, Франция, Испания и Холандия. Добавена е и още една нация от по-ново време – САЩ, а за цвят в конфликта участват карибски и средиземноморски пирати.

Разнообразието на геймплея е в множеството сценарии, които ти се предоставят. Сред възможните мисии са конвоиране, внезапно нападение, блокада, дуел и други. Времето за преминаване на всеки сценарий е прилично нормално – около 2 часа. Това отличава заглавието от другите походови стратегии и още един път го поставя в така наречения от мен "офисен" клас игри. Менютата са удобни и лесно разбираеми. Имате достъп и чрез бързи клавиши. Статистиките не са натоварващи и се премахват с един клик на мишката.

За съжаление в техническо отношение играта е далеч от съвременно ниво. Въпреки че графиката е 3D, на мен ми изглежда като рисувана от аматьор. Така или иначе, за да усетиш напълно атмосферата от онова време, е по-добре да се качиш на истински платноход, отколкото на виртуален. За щастие в България има такива кораби и аз мисля, докато четеш този текст, вече да съм на един от тях. :)

Свилен Енев

графика
звук
геймплей



3
общо

Допускали ли сте, че ще видите детска приказка, в която труп от женски пол излиза от гроба с налудничави идеи за женитба и започва да преследва бъдещия си жених? Да? Значи познавате добре творчеството на Тим Бъртън. Един от безспорно най-оригиналните и ексцентрични творци, изградил ярко отличаващ се собствен стил. Тази характерна визия и атмосфера можете да откриете във филми като Edward Scissorhands, Sleepy Hollow, Nightmare Before Christmas, Big Fish, предстоящия да излезе Corpse Bride и разбира се – Charlie and the Chocolate Factory. Приказни истории, които ни карат да погледнем света с по-различни очи и да потърсим добро и в найтъмните кътчета на света. Другата обща черта на голяма част от филмите на Тим Бъртън е, че в тях често участва Джони Деп (Edward Scissorhands, Ed Wood, Sleepy Hollow, Charlie and the Chocolate Factory, Corpse Bride).

Открийте шестия златен билет! Включете се в приключението!

PC
XBox
PS2
GBA

Charlie and the Chocolate Factory

жанр: **Adventure** | издател: **Take-Two Interactive** | **http://take2games.com/** | хардуер: **P 450 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

За мен беше любопитно как са се справили Take 2 Interactive с пресъздаването на един от тези магически светове в неговата компютърна версия. Но дори, изигравайки цялата история на Charlie, все още се разкъсвам от противоречиви мисли. Като за начало играта определено е насочена към по-младата публика или тези от вас, които нямат нищо против да поиграят

неангажиращи мини игри

свързани стилово и с определена последователност. Те обаче нямат някакъв комплексен сюжет. Много от мини игрите сте ги виждали много пъти, но начинът, по-който са интерпретирани, е често задоволително олигофреничен и безкрайно любопитен. В най-добрия смисъл, разбира се. :-) Въображението, с което е разработен всеки детайл в тази игра, е смайващо. Човек не може да не ахне пред способността всяко нормално нещо да бъде преобразено в друго, свързано с шоколад, сладки и тонове лепнеща захар.

Сред фаворитите ми сред мини игрите е една, в която имаме един бонбон на пружинка. Можете да управлявате пружината и да карате бонбона да подскача. Целта е да го накарате да скача на въже. :-)

Друга оригинална задача е да решите пъзела с тапетите за близане. Поставени сте в лабиринт с кръстовидни разклонения във всеки край. Всяка крайна зала е облепена с тапети с различен вкус, които облизвате, когато влезете.

За мен любим си остана вкусът „Шекспир" (спокойно, тук не става дума за черен хумор, няма да вкусвате нищо разлагащо се... :-P). Коментарът, който вкусът буди у Чарли, е: „To be or not to be delicious".

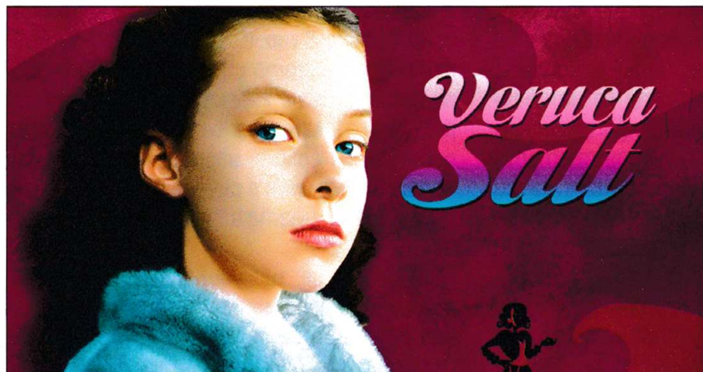
Харесва ми и интерпретацията на Pinball. Едно от другарчетата ви се е подуло като балон, след като е изяло дъвка, която пресъздава чувството, че си се нахранил с първо, второ и трето ястие. За да я спасите, преди да е експлодирала, се налага да я бутате като топче и да я изстрелвате (в стил билярд). Имаме ограничен брой изстрели, за да я прекараме през лабиринт, осеян с капани.

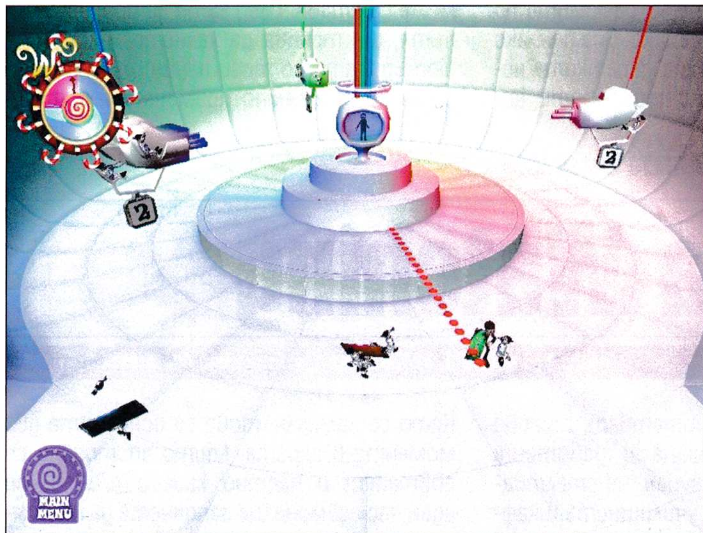




графика	
звук	
геймплей	

4 общо









Историята на филма

е съвсем бегло представена в играта, което според мен е умишлено. Много хора отбелязват това като минус, но според мен е плюс, защото дава възможността да се запознаеш с героите и усещането на филма, но не разваля цялото удоволствие по-късно да гледаш и самата екранизация. Накратко Уили Уонка (Деп) е притежателят на гигантска фабрика за сладки изкушения. Той организира състезание с огромна награда. Пет щастливи деца ще открият пет златни билета, намиращи се в опаковките на шоколадите, които Уонка произвежда. Те ще имат невероятната възможност да посетят шоколадовата фабрика. А големият победител ще наследи и самата фабрика. Той ще бъде избран след обиколката на малчуганите.

Интересно е, че характерните черти на всички герои са показани и в играта. Чарли, разбира се, е най-милото хлапе. Само така и не разбрах защо го придружава дядо му и щом е така лесно да дойде и втори човек, защо е такъв бой за петте билета... Надявам се филмът да разреши тази загадка за мен. Второто дете е супер лакомо и неприятно закръглено. Има и един малък всезнайко, който е получил билета си, изчислявайки къде се намира той. Другите две деца са момичета. Едното е с така добре разработен характер, че през няколко минути ми се искаше да го шамаросам. Надуто, лигаво и непривично богато с неизчерпаем запас от нови прищявки.

Самият Уили Уонка

така и не е изцяло разкрит като персонаж в тази игра. Той е по-скоро едно загадъчно присъствие. С лице, изрисувано като клоун, плашещо блед, с алени устни и пронизващ поглед, зад който никой не знае какво се крие. Винаги преливащ от престорен ентусиазъм и криещ една зловеща искрица. Този герой влива и уникалното чувство за хумор, което доста разведрява обстановката. Уникално е например, след като се провалите в дадена задача, чувате най-оптимистичния глас, който вика радостно: “Bravoooooo! Very well done!”. След секунда недоумение изплува надписът You Lost. Допадна ми и забележката, след като спасяваме пълното хлапе от удавяне в река от шоколад – “Браво! Спаси реката от замърсяване!”.

Същият този филмов образ обаче стана причина и Джони Деп да се оправдава и обяснява пред медиите, че не е черпил вдъхновение от Майкъл Джексън за ролята си. По-скоро е бил ентусиазиран от почти зловещите водещи на детски предавания, които винаги адски изкуствено имитират приповдигнато настроение (спомнете си за Бате Енчо :)). Според много критици играта губи и много от това, че повечето актьори от филма озвучават и геймверсията, но за жалост Деп не е сред тях. Лично аз обаче не намерих това отсъствие за толкова фатално, защото и актьорът, който го замества, успява добре да се потопи в образа.

Сред героите трябва да спомена и неуморимите помощници

Oompa Loompa

Това са едни малки джуджета, чиито малки дебели телца са набутани в латексови костюми и малката им мазна косица е отблъскващо зализана. Лицата на тези приятелчета също не са за подценяване. Но тях ще оставя на вас сами да оцените. Сред неприятните пропуски в играта е, че по време на филмчетата никой не движи устните си и гласовете идват от нищото.

Ако не сте предубедени към детските игри и това, че геймплеят ви предлага не повече от ден забавление, ако това, че Charlie and the Chocolate Factory е много лесна, не ви отегчава, то би трябвало да харесате претворената книга на Roald Dahl и в нейната PC версия.

Лили Стоилова



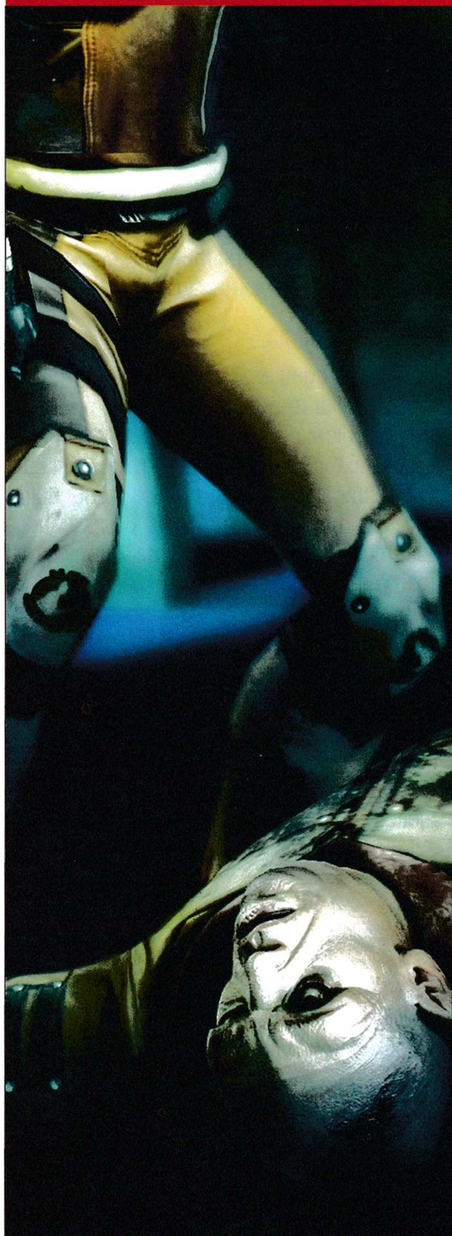
Струва ми се, че най-накрая суперсухият откъм геймзаглавия сезон е на път да си замине. Крайно време е навън да захладнее, листата да се обагрят в топли есенни тонове, да започнат да застилат улиците със своя пъстроцветен килим, а производителите да си седнат на задниците и да изкарват хубави игри на пазара. Септември е почти факт, а заедно с него и началото на новата учебна година. По този повод няма да е лошо да погледнете Aurora Watching и да затвърдите стелт уменията си, които след това да приложите на даскалите по физика, химия и математика. Все пак, ако искате да се разминете с десетките неизвинени отсъствия и с проблемите, които неминуемо ги съпътстват, трябва да прилагате оригинална и работеща стратегия. Не съм сигурен, че стелтването по коридорите и училищните шкафчета ще ви помогне, но поне можете да опитате. :)

От създателите на горката Gorky Zero

Aurora Watching

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **Stealth Action** | издател: **Enlight Software / Metropolis** | **www.aurora-game.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**



Добре познат сюжет

ще открием в най-новата игра на Metropolis Software. Историята е толкова позната, колкото и всичко останало в геймката. Става въпрос за един военен, който е спасил света, след което му е станало скучно да живее и се е пропил. Няколко години по-късно обаче човечеството отново е застрашено от разрастващата се руска мафия и главният герой е принуден да зареже бутилката, да се облече, да повърне няколко пъти в мивката и да се запъти към затънтените замръзнали води и земи на руския север. Обикаляйки забравените от бога ледени области, ще събирате допълнителна информация, която на малки порции ще ви помага да си избистрите цялостната картина. По този начин ще придобиете доста добра представа за това какво точно се случва. Ще се натъквате на доклади, имейли и други подобни важни информации, които ще ви помогнат да разкриете мистерията около размърдалата се руска мафия.

Пукнатина в геймплея

Незнайно защо, имам странното чувство, че производителите на Aurora Watching са играли на всички вече утвърдени геймки в този жанр, докато са създавали последното си творение. Най-добре прилягащите характеристики на въпросното заглавие са: безличност и неспособност да грабне играещия за по-дълго време. Геймплеят е скучен и зле измислен. По време на цялата игра ще правите точно две неща.

Разбира се, ще убивате сравнително голям брой противници, които за съжаление почти не се различават. За разнообразие на лошковци в тази игра и дума не може да става. След като си прочистите пътя, ще трябва да хакнете някой компютър, като по този начин ще си осигурите безпроблемно преминаване напред. Като се замисля, това са основните два момента в играта, които постоянно се повтарят и честно казано след около един час геймене ще започнете да хвърляте стръвнишки погледи на комбинацията Alt+F4.

Малко нереално ми се струва да отворите врата на стая, в която има противник, работещ на компютър, и той дори да не се обърне да види кой е влязъл. В най-добрия случай ще изпусне реплика от сорта на: "Затвори, че ми е студено", а в следващия момент ще му пръснете главата без дори да е разбрал откъде му е дошло. Явно за улеснение на геймплея и подобряване на видимостта са създадени два режима на действие (както беше и в Gorky Zero). Единият, който определено се използва през по-голямата част на играта, е от трето лице, а вторият е поглед отгоре, който осигурява малко по-добра видимост, но чрез който е почти невъзможно да отстраните противник.

На пикник или на война?

Арсеналът, с който ще можете да боравите по време на арктическите си приключения, е сравнително беден. Ще имате на разположение само нож, пистолет, автомат, пушка и снайпер. Ще се възползвате обаче и от няколко непопадащи в арсенала ви предмета, които вършат добра работа. Това са специализирани джаджи за стелт режим на проникване. Например една машинка, която издава странни звуци и привлича вниманието на противниците. Идеална за примамка на нищо неподозиращи, дебнещи на пост душмани. Към допълнителната ви екипировка влиза и специален лаптоп, чрез който можете да сваляте интересна инфор-

графика	
звук	
геймплей	

3.5 общо

мация от персоналните компютри на враговете. Разполагате също така с бинокъл и други подобни джаджи.

Замръзнала околна среда

Интересен момент е ситуацията с външния вид на играта и явната слабост на енджина, която прави околния свят напълно замръзнал и неподлежащ на каквато и да е външна намеса. Каквото и да правите, колкото и да се опитвате, не можете да повлияете по никакъв начин на обектите около вас. Една бутилка не можете да счупите, един монитор не можете да разбиете. Това ми се видя недопустимо за игра, която се появява на пазара в края на 2005-та.

От друга страна обаче, хората от Metropolis Software са го докарали на атмосфера. Замръзналите посткомунистически руски секретни бази са страшни и мрачни, каквито най-вероятно са в действителност. Същото важи и за безброй подземни тунели, застаряващи машинарии и т.н., но това е всичко, с което може да се похвали геймката – що-годе добре създадена среда, в която да се подвизавате.

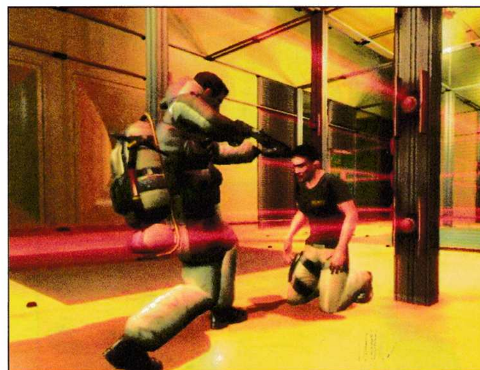
Не мога да проумея как игра, която се побира на един диск, инсталира се на по-малко от гигабайт и има сравнително ниски минимални изисквания, ми насича като стой та гледай. Просто не можете да си представите за каква сеч става въпрос. За да играя нормално, бях принуден да намаля детайлите почти на най-ниската им степен и да изключа почти всички ефекти. Не знам, но не мисля, че е нормално подобна игра да не може да се разцъква нормално на сравнително добра машина като моята, на която по-голяма част от новите заглавия вървят без никакви проблеми.

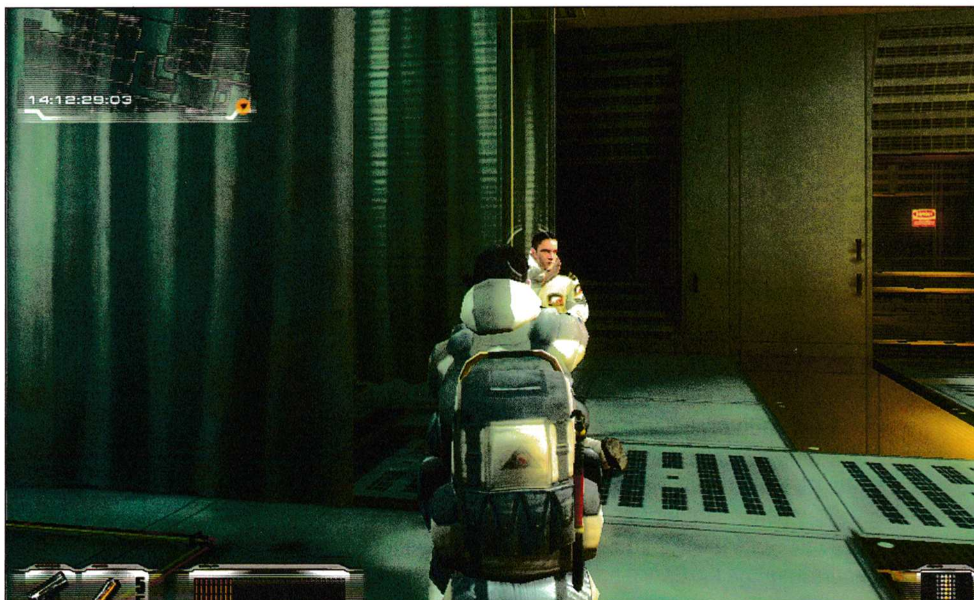
Липса на идентичност

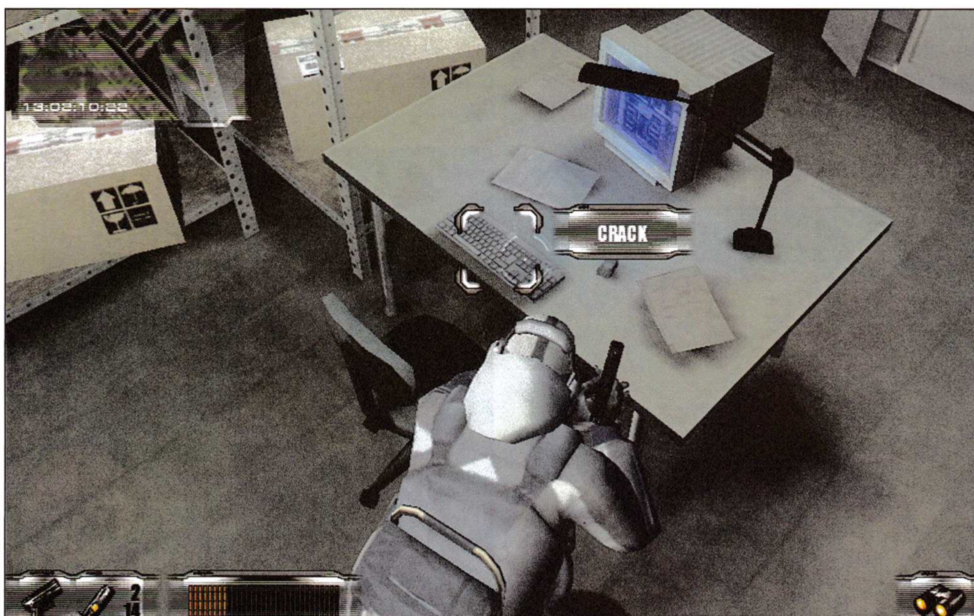
На пръв поглед Aurora Watching може да ви се стори много готина. Всъщност, ако до момента не сте играли на водещите заглавия в този жанр, е напълно възможно тя да ви хареса. Сигурен съм обаче, че всички, които са джиткали на великани като Splinter Cell и Metal Gear Solid, ще са крайно разочаровани от Aurora Watching. Това е бедна на иновации игра, която не притежава собствена идентичност, а се явява като огледало на различни аспекти от геймплея на вече извоювалите си положение в геймсредите заглавия. Всичко в нея е по-скоро посредствено. Като се започне от историята и се стигне до всичките онези малки детайли, които обикновено превръщат доброто заглавие в хит.

Асен Георгиев

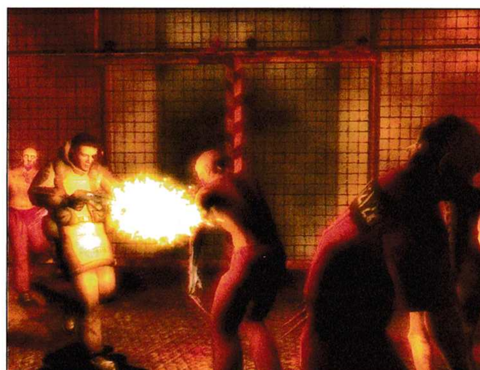












MISSION: MARS

fresh фактор: 82%

Mission Mars
код: 438526

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Това е една от най-деструктивните игри, които съм виждал някога. Както си му е редът обаче, унищожението се визуализира слабо, а се изживява силно. Конкретно, имате да кацате на Марс, но под вас е пълно с препятствия и някакви стърчащи сгради. Космическият ви кораб трябва за норматив да нахвърля протонни торпеда и разчисти терена за кацащия космически кораб. Mission Mars има и онлайн минало, където е била пробвана и разцъкана от един милион души. Интересно софтуерно изкушение, макар че след време е забавно точно толкова, колкото и един Minesweeper.

PINK PANTHER IN RARE PINK



PINK PANTHER
код: 438527

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

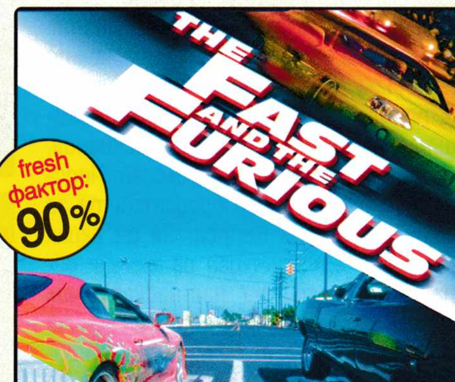
Макар че Пинко Розовата пантера е от времето преди Cartoon Network да промие мозъците и главите на подрастващите малчугани, това е един от най-великите анимационни персонажи на всички времена. Носталгията в поколението преди набор 83 може да бъде обяснена само със сантименталната стойност на миговете всяка неделя около 8, когато след скучния постмодернистичен дискурс от презрелия соцчовек най-сетне можеше да се разложи пред телевизора и да се почуства добре. Java играта Pink Panther съдържа само някои от онези елементи, носещи блаженство преди години. Важното обаче е, че пантерата е все така розова, а инспектор Клюзо (неясно наричан просто The Man от програмистите) е все така кахърен в опитите си да надхитри алтернативно оцветената котка. Целта в Pink Panther е да заловите една пеперуда, която – изненада! – се нарича Rare Pink (рядко розова; звучи малко перверзно – бел.ред.). Който хване пеперудката, ще промени живота си из основи. С оглед на десетте нива явно променените могат да бъдат голям брой, стига да си постоянен. Пеперудата естествено е волна и игрива, затова инспектор Клюзо и Пинко търчат като изоглавени в изометричната плоскост, за да я хванат. По пътя си те срещат всякакви препятствия, стараят се да не пропадат в дупки от изместени капаци на канализация и т.н. Pink Panther е изключително забавна и неангажираща – също като от едно време...



FIFA 2005
код: 437080

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Играй футбол, мисли футбол. Сложи си накрая едно мачле и на телефона, братле. След като "Левски" така брилянтно падна от "Публикум" (знам, че го знаеш, как не си чувал за този титан на северозападната регионална словенска лига), се убедих за пореден път, че футболът е една игра, в която трябва преди всичко да умееш ританeто на топка напред-назад. И колкото и по вестниците да пише, че ритнитопковците от отбора на народа уплътнявали времето си между две ходения в Най Клуб със своите лаптопи, очевидно е, че се нуждаят от една FIFA и в мобилния си апарат. А FIFA 2005 за мобилни устройства е просто перфектна. Не съм подозирал, че върху екран с размери два на три сантиметра е възможно да се вложи дотолкова тактическа мисъл и спортно-техническо предизвикателство. Можете да избирате между 16 национални отбора, да играете на различни терени и да се справяте с предизвикателствата на атмосферните условия. Перфектна, забавна и наистина смислена Java игра за телефон.



Fast and Furious
код: 437082

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Както подсказва и името, това е играта по популярния от преди няколко години филм. Освен да се състезавате с коли, създателите ѝ ви позволяват да поддържате автомобила си и да го правите по-добър и устойчив в гаража. Принципът на игра много напомня Need for Speed: Undreground – караш, печелиш пари, инвестираш в подобрения по окачване, двигател и купе. Перспективата е от птичи поглед, като количките само привидно са лесни за маневриране. Тайната на успеха се нарича балансиран ъпгрейд – ако си сложите мощен двигател, но не сте оправили гумите и волана, по-скоро ще загубите стабилност и от това шансове за победа. Fast and Furious е пристрастяваща и е възможно да се озовете в поза надвесени над дисплея на телефона, с пламнал поглед и припотени палци на ръцете.



fresh GAMES

най – новите игри

изпрати sms на номер **2260** Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** Mtel и GloBul

най – големите хитове

всички игри с 1 sms от 2 лв.

атакувай вражеския лагер



437385

супер як хит

дракона боец



437386 ново

камасутра в колата



437387 ново

counter strike



437388 хит само при нас

мобилен монопол



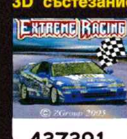
437389 ново

multiplayer тетрис с жени и мъже



437399 хит

3D състезание



437391 ново

върни липсващите играчки



437392 ново

стриптийз покер



437393

изправи се с/у мрака



437394

секси покер



437395

стреляй без жалост



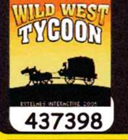
437396

внимавай за бомбите



437397

дивият запад



437398

убий краля демон



437390

застреляй враговете



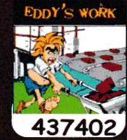
437400

пази се от пиратите



437401

събирай тухли



437402

забавен пинбол



437403

тетрис само за жени хит



437404

grand prix-състезание



437405

защитавай се от злото



437406

спаси елфите



437407

помогни на драцона



437408

събирай камъни



437409

минавай през пръстените



437410

чудесен пъзел



437411

внимавай с мините



437412

играй баскет бол



437413

нинджи и наемни убийци



437414

пази се от враговете



437415

първенство по кикбокс



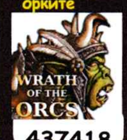
437416

внимавай с опстностите



437417

пази се от орките



437418

внимавай с чудовищата



437419

еротика - изчисти блоковете хит



437420

убий пилетата



437421

мобилна кликомения



437422

победи терористите във влака



437423

размазвай дяволите



437424

скейтборд



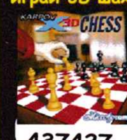
437425

нинджа мисия



437426

играй 3D шах



437427

тенис



437428

камасутра



437429

луда надпревара



437430

логическа игра



437431

спаси градът



437432

намери съкровището



437433

унищожи врага



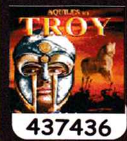
437434

помогни на кати да мине роботите



437435

усети троя



437436

строят се и се защитават бази



437437

пази се от капаните



437438

открадни колкото можеш злато



437439

забавлявай се с буболечките



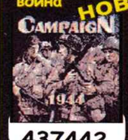
437440

стратегия-стани герой



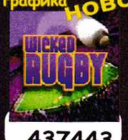
437441

II световна война ново



437442

ръгби- с готина графика ново



437443

войната на мравките ново



437444

стреляй по танковете



437445

ти си войник и се сражаваш



437446

футболен финал



437447

космическа битка



437448

кунг фу боец



437449

подреди камъчетата



437450

мисията на дракона



437451

къщата на духовете



437452

развии мисленето- еротик награда



437453

водно състезание



437454

спаси земята от мрака хит



437455

намери себе си през различни етапи



437456

момече на повикване



437457

тренирай и се сражавай



437458

бикини шоу



437459

игра на карти



437460

състезание с плажно бъги



437461

много екшън и емоции хит



437462

бий се за победа



437463

забавен билиард



437464

скейтборд



437465

пинг понк



437466

пъзел - със секси награда



437467

подреди плодовете-пъзел



437468

ти си коминочистач-позн покрива от врагове



437469

как да поръчам?

важно

* за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди **wap.fresh.bg** през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер
2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон
набери **0900 40 400**
и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри, анимации, теми и видео клипове трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N → 2260

За да изпратите даден продукт на друг GSM номер добавете номера на телефона след кода на модела. пример: 696996N 359898112233

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком ООД



www.myst.bg
GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET
turn me
ON

Хилъри заравя томахавката

След като захапа наскоро гейминдустрията като цяло (заради скандала с мода на GTA: San Andreas, кръстен "Hot Coffee"), сенатор Хилари Клинтън реши да смени подхода. Съпругата на бившия президент на Щатите е поканила президента на Асоциацията за развлекателен софтуер Дъг Лоуенстийн и Стийв Шур – шеф на музикалния отдел на Electronic Arts, да ѝ помогнат за набирането на средства за благотворителност. Новината нямаше да е толкова пикантна, ако не беше фактът, че именно Лоуенстийн бе сред онези, които реагираха най-остро на предложението на Хилъри за специални забрани върху продажбите на игри в търговската мрежа. Тогава президентът на APC определи законопроекта на госпожа Клинтън като "противоконституционен".



Нови PS2 шотове от Resident Evil 4

По всичко личи, че PlayStation2 версията на новия Rez Evil няма да отстъпва по нищо на Game Cube изданието на играта. Засега не се споменава нищо за нови, запазени единствено за тази платформа, елементи, което най-вероятно означава, че двете версии ще са на практика идентични. Датата, определена за американската премиера на новия-стар Resident Evil, все така си остава 25-ти октомври тази година.





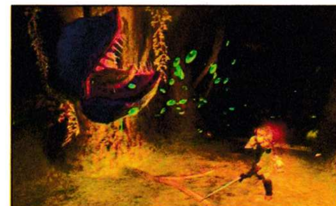

Злото възкръсва и в Xbox формат

На последния Quakecon хора от id Software потвърдиха, че Xbox геймърите също ще могат да изиграят продължението на DooM 3: Resurrection of Evil на своята любима конзола. Xbox версията на Resurection of Evil няма да включва някакви допълнителни екстри, но затова пък ще може да бъде изиграна без да се нуждаете от копие на DooM 3.



Новата Zelda чак през 2006-та

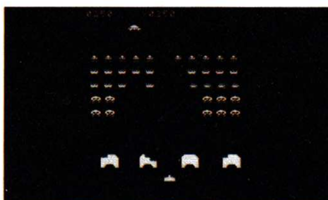
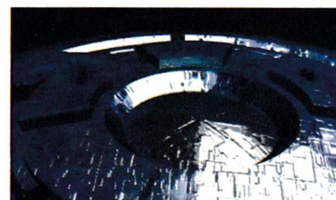
Nintendo of America потвърдиха официално, че излизането на Legend of Zelda: Twilight Princess на пазара се отлага за следващата финансова година. Акцентът е върху "следващата финансова година", тъй като тя приключва на 31-ви март 2006-та. Очаква се играта да се появи едновременно в Япония, Щатите и Европа. Перин Каплан, вицепрезидент на Nintendo of America, уточни, че отлагането се налага "за да бъдат добавени нови нива, по-голяма дълбочина на геймплея и като цяло да се вдигне още качеството на Zelda: Twilight Princess".

Ще има PSP Space Invaders

Marvelous Interactive ще издадат Space Invaders: Galaxy Beat за PlayStation Portable. Играта представлява тримерна версия на едноименната аркадна класика от доброто старо време на 8-битовите конзоли. В нея освен 3-те различни режима на игра, между които и мултиплейър за до четирима участници, ще бъде включена и пълната версия (или дори версии) от началото на 80-те. Уви, засега не е ясно дали играта ще види бял свят извън Япония.



XB
PS2
GBA
GC



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

РЕЙТИНГ
79/100

издател: **EA** | създател: **EA** | жанр: **First Person Shooter**

Нека първо минем на бегом през историческия "декор" на European Assault, просто за да подсигурим онези, които са пропуснали предварителния преглед на играта. И така, след не особено успешния си тур на Тихоокеанския фронт на Втората световна война (разбирай – Rising Sun) поредицата се завръща на Европейския плацдарм. Пригответе се да поемете ролята на Уилям Холт, офицер от американското разузнаване, който е нещо като "гостуваща звезда" в отбора на Съюзниците. Началото на играта го заварва "даден под наем" на британските SAS части по време на операцията при Сейнт Назар. Следва прехвърляне в Северна Африка, където Холт се включва в офанзивата на генерал Монтгомери срещу армията на генерал Ромел. Третата част на играта ни отвежда на Източния фронт, където нашият герой е в услуга на съветските партизани. И накрая следва завръщане в родните американски части за битката при Булж (Белгия).

Всичко това звучи като една доста мащабна разходка, но – както уместно се оплакват феновете – всъщност става въпрос за едни доста мимолетни 11 сингъл плейър нива. М-да, играта е кратичка, спор да няма. Очаквайте да я въртнете за не повече от два или три уикенда, при това без да си давате твърде много зор. Всъщност, тук трябва да се направи важното уточнение, че това, колко точно време ще прекарате с European Assault, зависи и от вашия собствен подход към играта. Какво искам да кажа с това? Като начало, за разлика от своите предшественици, чиито "открити" нива приличаха по-скоро система от коридори (при това доста проста система от коридори), European Assault предлага осезаемо по-големи нива с далеч по-голяма свобода на придвижване. Това позволява на играещия да прецени в какъв ред да атакува целите си, което се усеща особено добре, да речем в населените места. Едва ли сте забравили, че в предишните конзолни (че и PC) MOH игри си имаше точно определен ред, по който можехме да се справим с "препятствията" във всяко ниво.







Усещането за несравнимо по-голяма свобода в European Assault се подсилва от факта, че освен едната или двете основни задачи, всяко ниво крие и по няколко скрити второстепенни задачи. Тяхното изпълнение не е задължително условие за приключване на мисията, но затова пък, ако се справите с тях, ще се преборите за допълнителни медали, както и за повече "екстри" за следващото ниво.

Друг свеж полъх в новия MOH е системата за управление на вашето подразделение от бойци. Макар и (отново) не съвършена (най-вече благодарение на проблемния на моменти изкуствен интелект), тя някак успява да засили допълнително усещането за съпричастност. Интересно също е, че European Assault е една от много малкото игри, в които вашите съекипници всъщност са обикновени смъртни като вас самите, а не ходещи неразрушими мишени, които нямат друга работа освен да ви се мотат из краката.

Като цяло новият MOH е като че ли най-доброто конзолно издание в тази сякаш безкрайна поредица. Твърде малкото нива обаче плюс някои "наследствени" дефекти (като например все така нескопосаното управление) ми пречат да дам на играта посериозна оценка. Освен това – хайде стига толкова игри да Втората световна война, а? Поне за малко.

SMS на Номер 1710

Mtel и GloBul

ЯКО ЯКИ ЗВУЦИ*

Яко техно	47350	*хит* Баба псува	47370
Hard techno	47351	Аплодисменти	47371
Луда крава	47352	Подсвиркване	47372
Гарга	47353	Оргазъм	47373
Мучене	47354	Еротичен стон	47374
Пиленца	47355	Еротична целувка	47375
Кокошки	47356	Господар и робиня	47376
Комар	47357	Ооо God ...	47377
Вълчи вой	47358	Проникване	47378
Грухтене	47359	Мърморещо елфче	47379
Яко смях	47360	Сирена на Параход	47380
Оригване	47361	Стар телефон	47381
Трабант	47362	Детски кикот	47382
Гръмотевици	47363	Yaaaaa baby ...	47383
Бебе	47364	Ядосан китаец	47384
Писък	47365	Мърморещо джудже	47385
Барабани	47366	Ръмжене на тигър	47386
Камбани	47367	Мърморещо човече	47387
Хъркане	47368	Хъркащо човече	47388
Ръченица	47369	Цвилещо магаренце	47389

МНОГО ЯКИ ЛАФОВЕ*

хит Баба псува ЯКО - част 2	47390
ново Добър ден бе ...	47391
ново Ей го на мама добичето ...	47392
ново Здрасти бе, морук ..	47393
ново Боят, той изгражда, той не ...	47394
Един простак ме нарече к*рва ...	47395
Master I have mail for you	47396
Аии ще ти се и невиди женското чудо	47397
Тийнейджъри / *много як лаф !* /	47398
Ние не сме чак толкоз прости ...	47399
Туй са две бири ма оууу ...	47400
Обаждам се от нашето село ...	47401

АНИМИРАНИ КАРТИНКИ

90774 90775 90776 90777

90778 90779 90780 90781

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

90782 90783 90784 90785

90786 90787 90788 90789

90790 90791 90792 90793

90794 90795 90796 90797

90798 90799 90800 90801

90802 90803 90804 90805

90806 90807 90808 90809

90810 90811 90812 90813

90817 90818 90819 90820

ЗА ЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

90814 90815 90816

90821 90822 90823

JAVA ИГРИ

The Evil Lords — Битка между доброто и злото! Тази път Лордовете на злото са по-силни от всякога, само ти можеш да ги спреш ... — Nokia, Siemens* — **34577**

Hot College — Ще успееш ли да посетиш стаите на всички момичета в колежа ;-) — Nokia, Siemens* — **34578**

Ancient Ruins 1 — Трябва да намериш магическия щит и да се пребориш със злите сили на мрака. — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung* — **34579**

Ancient Ruins 2 — Намери свещения олтар и грабни меча от ръцете на живите мъртви. — Nokia, Siemens, Motorola Sony Ericsson, Samsung* — **34580**

Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.* — Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson — **34581**

Townsmen 2 Gold — Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш, но и да се защитаваш — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung* — **34582**

Formula 1 — Състезавай се в стила на Формула 1! — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung* — **34583**

Mobile Grand Prix — Състезавайте се с най-прочутите автомобилни състезатели в света! Увеличавайте скоростта, дори и с риск да взривите двигателя ... — Nokia, Motorola, Samsung, Sagem* — **34584**

WORMS — Добре познатата игра от компютрите-Worms. — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola* — **34585**

Car Racer II — Ако искате да играете NFS в мобилен вариант, това е вашата игра. Печелите пари, купувате нови, по-добри гуми ... Давайте пълна газ ...* — Nokia, Samsung, Sagem, Motorola — **34586**

World Fighting Club — Участвай в турнира за най-добри бойци! — Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola* — **34587**

Combat Fighting — Нелегалният шампионат за най-добър боец започна! Докажи себе си! — Nokia, Samsung Motorola* — **34588**

Eon the Dragon — Като малък Дракон предприемаш пътуване през 15 нива пълни с изненади! — Nokia, Sharp, Siemens* — **34589**

Girls Puzzle — Един различен пъзел! Различни размери на елементите. Различни Момичета ... Какво повече? — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola* — **34590**

Spanish League — Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион! — Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola* — **34591**

Dream Team Soccer — Използвай всичките си тактически умения, побеждавай и спечели Големия Трофей! — Nokia, Samsung, Motorola* — **34592**

Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! — Nokia, Samsung, Motorola* — **34593**

King of Troy — Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой - безсмъртието е твое! — Nokia, Siemens, Sony Ericsson* — **34594**

KamaSutra — На Български език Част I. — Nokia, Siemens, Sony Ericsson* — **34595**

KamaSutra — На Български език Част II. — Nokia, Siemens, Sony Ericsson* — **34596**

KamaSutra — Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон! — Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola* — **34597**

Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб. — Nokia, Siemens, Sony Ericsson* — **34598**

Kama Sutra 69 — Можеш да намериш нещо и за теб и да го споделиш с гаджето ;-) — Nokia, Motorola,* NEC, Sony Ericsson Siemens, Samsung — **34599**

Kama Sutra Delux — Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб. — Nokia, Sony Ericsson* — **34600**

Air Traffic Control — Играта минава през 100 нива, практически и интерактивни навигатори.* — Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Sharp — **34601**

Nasty babes N9 — Малката Сидни търси някого, с когото да си играе. Нейната любима игра е боят с възглавници. Ще се пробваш ли? — Nokia, Siemens, Sagem, Sharp,* Samsung, Motorola, Sony Ericsson — **34602**

За да поръчаш игра, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-a!

WAP.GSMZABAVA.COM

и не забравяй да добавиш в Bookmarks на твоя GSM ... ;-)

САМО ХИТОВЕ !!!

	МОНО	ПОЛИ
хит!Ъпсурт - 3 в 1	556516	667516
хит!Daddy Yankee - Gazolina	556517	667517
хит!Elena Paparizou-My Number One	556518	667518
хит!50 Cent - Candy Shop	556519	667519
хит!Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	556520	667520
хит!Arash - Boro Boro	556521	667521
ново!Arash feat. Rebecca - Temptation	556522	667522
Black Eyed Peas - Don't phunk with my...	556523	667523
ново!Backstreet Boys - Incomplete	556524	667524
ново!Рупи Виденлиев - Онзи	556525	667525
50 Cent - Just a little bit	556526	667526
Arash - Tike Tike Kardi	556527	667527
JayZ & Linkin Park - NumbEncore	556528	667528
Chemical Brothers - Galvanize	556529	667529
ново!Shakira - La tortura	556530	667530
ново!Akon - Lonely	556531	667531
ново!Rob Thomas - Lonely no more	556532	667532
Don Omar - Dale Don Dale	556533	667533
Gwen Steffany - Rich Girl	556534	667534
ново!Ashanti - Only You	556535	667535
Ruslana - Wild Dances	556536	667536
ново!Ruslana - Dance with the Wolves	556537	667537
Anastacia - Sick and tired	556538	667538
Eminem - Just Lose It	556539	667539
Eric Prydz - Call On Me	556540	667540
Графа - Слънце в очите ти	556541	667541
Братя Мангасариян - Бай Мангау	556542	667542
Братя Мангасариян - Във Куба	556543	667543
Axel F - Ченгето от Бевърли хилс	556544	667544
ПОП ФОЛК		
хит!Мая и DJ Живко - Party Time	986047	997047
хит!Преслава - Дяволско желание	986048	997048
хит!Азис и Устата - Точно сега	986049	997049
Азис - Мила моя, ангел мой	986050	997050
ново!Азис - Обречи ме на любов	986051	997051
ново!Азис и Малина - Не знаеш	986052	997052
Азис и Деси Слава- Жадувам	986053	997053
Бони - Лудница	986054	997054
Вероника и Магда - Не си сама	986055	997055
Гергана - Измама	986056	997056
Глория - Изповед	986057	997057
ново!Деси Слава - Не си ми спешен	986058	997058
Ивана - Не е ваша работа	986059	997059
ново!Ивана - Ах, тези пари	986060	997060
Нелина - Къде сме тази вечер	986061	997061
Преслава - Обичам те	986062	997062
Райна - Как	986063	997063
Райна и Конст. - И това е любов	986064	997064
Тони Стораро - За една жена	986065	997065

ВИДЕО*

Неискам	Глупчо	Езда	BMW M5
34603	34604	34605	34606
Sexy girl 9	**Ех, тези PC-та**	**Боксов мач**	**Хипопотам**
34607	34608	34609	34610

За да поръчаш видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-a!

*ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, както и да видиш цялата колекция от продукти, зареди WAP портал:
wap.gsmzabava.com
там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-a напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:

Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.

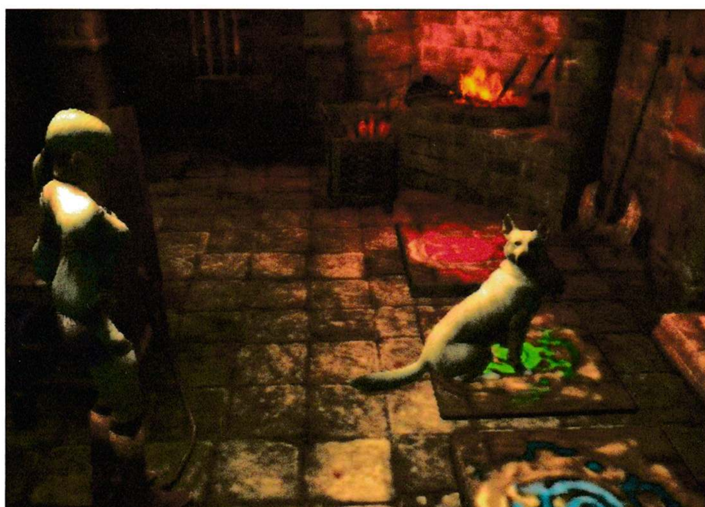
Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!

За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

XB
PS2
GBA
GC

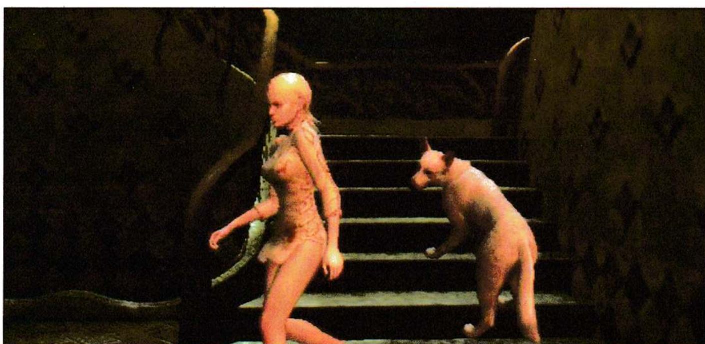


HAUNTING GROUND

РЕЙТИНГ
85/100

издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **Survival Horror**















След като марката "Clock Tower" просто не сработи, Capcom очевидно са решили да съхранят ядрото на играта, но да добавят нова, по-лъскава опаковка и да доразвият някои от най-оригиналните хрумвания в концепцията. Резултатът? Haunting Ground – една игра, която спокойно би могла да се казва и Clock Tower 4. Не че двете заглавия имат обща история или поделят общ свят или митология. Не. На ниво фабула всичко в Haunting Ground е съвсем ново. Започвайки, разбира се, със съвсем различна главна героиня. Запознайте се с Фиона Бели, 18-тина годишна девойка с доста атрактивна, макар и леко изтерзана (за нуждите на играта) външност. В самото начало на събитията тя се събужда след ужасяващ кошмар, в който основна роля играят родителите ѝ, ставащи жертва на зловеща автомобилна катастрофа. Всъщност, дали наистина се е събудила? Тя бавно осъзнава, че лежи на каменен под в подобно на скотобойна помещение, загърната само в някакъв чаршаф и е... затворена в ръждясала клетка! Не, това не може да бъде истина!

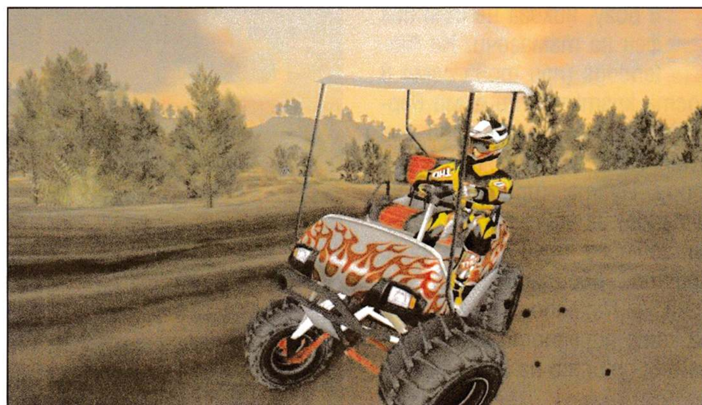
Прекъсвам литературните си опити (така популярни през последните година-две в родните геймърски издания) преди да съм отнесъл полагаща ми се по право... вие знаете какво. Написах всичко това, за да отворя приказка за един от най-интересните елементи в Haunting Ground – майсторски поддържаното усещане за нещо, което мога да нарека само "нереална реалност". Уж всичко наоколо е истинско, до болка (в буквалния смисъл на думата) истинско. В същото време героите, обстановката, историята, която постепенно се разкрива пред вас, са толкова странно кошмарни, че просто няма как да се "случват" наяве.

Колкото до геймплея, откъдето именно идва близостта с Clock Tower, в случая става въпрос по-скоро за адвенчър с елементи на екшън, отколкото за игра в духа на Resident Evil, да речем. Дори никога преди да не сте попадали на Capcom игра, но затова пък да сте въртяли куп Sierra куестове, Haunting Ground пак ще ви накара да се почувствате "у дома". Екшън частта е свързана най-вече със задачата да избягате от враговете, заплашващи Фиона, търсейки правилното място за скриване. За разлика от своята предшественичка обаче госпожица Бели разполага и с доста по-сериозен "арсенал". Освен двете базови ръкопашни атаки, тя има на свое разположение и допълнителни оръжия като експлозиви, например. Само не очаквайте изпълнения в стил Лара Крофт! Всички тези екстри могат в най-добрия случай да ви спечелят малко допълнително време за измъкване.

На финала трябва да спомена и двата ми любими елемента от геймплея на играта. Първият от тях е овчарката албинос, кръстена Хюи, на която Фиона може да подава команди за атака, но и която може да надушва различни следи и да се добира до недостъпни за главната героиня места. Вторият елемент е базиран на тъй наречения "паник метър". Казано по-просто – колкото по-близо до Фиона е нейният преследвач, толкова поуплашена е тя. Отражението на този простичък факт в Haunting Ground е особено ефектен – постепенно управлението става все по-трудно, все по-трудно се борави с предметите и накрая дори визията започва да се размазва пред очите ви. Ефектът от всичко това е, ако не потресаващ, то поне впечатляващ...

XB
PS2
GBA
GC





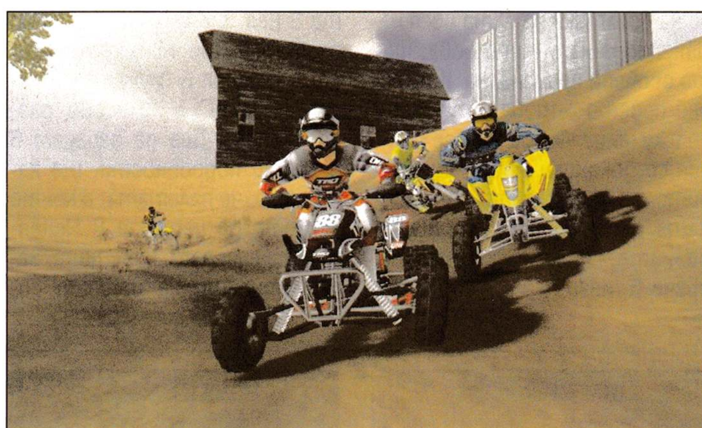
MX VS. ATV UNLEASHED

РЕЙТИНГ
90/100

издател: **THQ** | създател: **Rainbow Studios** | жанр: **Moto Sports**

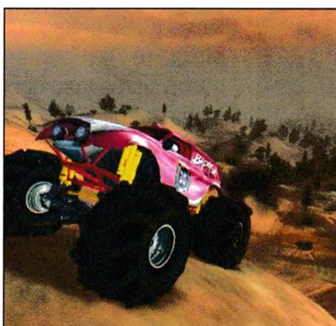
Нека започнем с едно уточнение за феновете на мотокрос и офроуд рейсинг жанра – създателите на MX vs. ATV Unleashed – Rainbow Studios – определено не са вчерашни! Тяхната славна история стартира още в "далечната" 1998-а, когато Microsoft издават техния дебют – Motocross Madness. След като стават автори и при последвалото продължение Rainbow зарязват Microsoft (или обратното), за да се качат на кораба на Sony и да направят онзи прословут ATV Offroad Fury, който се превърна в един от най-големите конзолни хитове на 2001-ва. Следва продължение на ATV (също продало се доста прилично), след което Rainbow кой знае защо отново сменят издателя си. Този път момчетата се прислоняват под крилото на THQ, за да сложат началото на поредицата MX Unleashed. Накъде бия с всичко това? Очевадно е, разбира се – просто Rainbow явно знаят как се правят офроуд рейсъри.

И вие вероятно ще усетите това още с първия "quick race", който врътнете в MX vs. ATV Unleashed. Едно от първите неща, които ми допаднаха в играта, е тънкият баланс между реализъм и аркейд усещане, което тя предлага. Новото творение на Revolution е достатъчно убедително, за да не дразни феновете на мотокроса, и в същото време е достатъчно забавно, за да не отблъсне онези от вас, които търсят преди всичко купона в игрите. В същото време MX vs. ATV е и "една идея" по-шантава, отколкото на мен обикновено ми понася. Защо ли? Първо кросовите мотори и ATV-тата (онези четириколесни симбиози между мотор и количка за голф) далеч не са единствените налични возила в играта. В нея ще можете да яхнете още бъгита, монстър тръкове и... споменатите по-горе колички за голф! Това обаче не е всичко – далеч не всички състезателни машини в MX vs. ATV Unleashed се движат по земята. Някои от тях са си просто... самолети "двуплощници"! И хеликоптери! Егати! Добрата новина е, че все пак моторите и "ей ти ви"-тата, все пак са грабнали лъвския пай от геймплея.

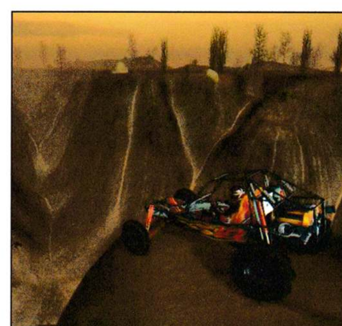


Оттук нататък всичко в тази игра е пипнато както трябва. Като се започне с дизайна на трасетата (тези на открито са далеч по-интересни), мине се през сякаш безбройните различни режими и турнири в сингъл и мултиплейър, и се стигне до завладяващия саундтрак, ключови звезди в който са Nickelback и Papa Roach. Самият геймплей е изплетен от куп проверени идеи, като например възможността да наберете по-голяма височина при скоковете, "натягайки" ресорите на мотора си с помощта на левия стик на джойпада. Между другото, умението да скачате (и да се приземявате) по правилния начин е от ключово значение за класирането ви в тази игра. Да не говорим, че ако успеете и да врътнете по някой друг трик във въздуха това ви носи допълнителни бонус точки, с които после можете да отворите нови състезания, нови трасета и нови професионални състезатели.

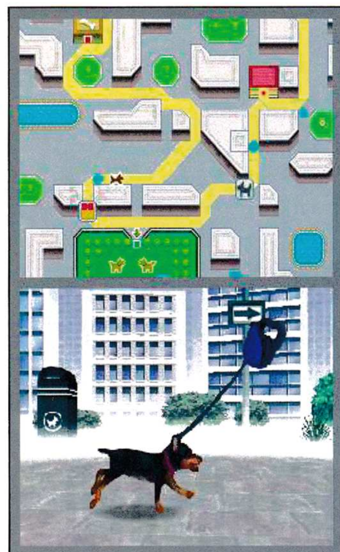
Въобще, едва ли ще преувелича, ако кажа, че MX vs. ATV Unleashed е есенцията на офроуд рейсинг жанра. Освен това не е нужно непременно да сте фенове точно на този тип игри, за да си паднете по това заглавие.







Ей богу, никога не съм бил фен на тамагочи. Но Nintendogs (при това само в доста кратката си демо версия) буквално ме остави без думи. Явно обещанията на Сатору Иуата (президент на Nintendo) за нови, революционни гейминг идеи не са били просто... обещания. По всичко личи, че Nintendogs се очертава като поредното надзъртане в бъдещето на гейминга.





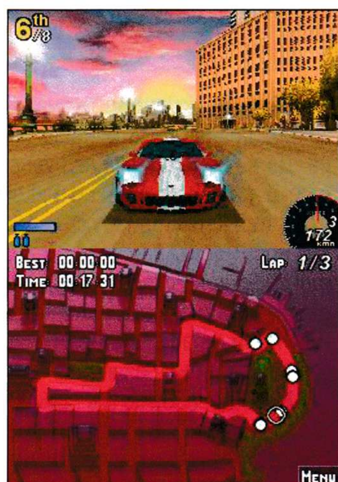
И тъкмо когато човек реши, че няма накъде повече, идва ред на простичкия факт, че DS на практика може да разпознае гласа ви. След 3 или максимум 4 повторения на ключова фраза вашият виртуален любимец започва не само да познава гласа и командите ви, но и да им се подчинява. Да не говорим, че ако искате да си поиграете с него, използвайки сламка за сапунени мехури, вие просто трябва да духнете в микрофона на DS и на екрана ще се изсипят куп балони, които вашият малък приятел тутакси ще подгони. Просто гениално!

NINTENDOGS

издател: **Nintendo** | създател: **Nintendo** | жанр: **Tamagochi** | премиера: **есен 2005**

Нека да започнем с това, че на практика самата идея на Nintendogs не е нито нова, нито особено оригинална. Казано най-просто – това е тамагочи с кученца. Отглеждате малкия си домашен любимец, храните го, разхождате го, купувате му нови играчки. Звучи познато, нали? Изненадата обаче в тази игра идва не от това какво можете да правите в нея, а КАК можете да го правите! Две магически словосъчетания в случая са "сензорен екран" и "гласово разпознаване". Без да изпадам в излишни подробности, ще кажа само, че палетата, с които можете да играете в Nintendogs, реагират наистина зашеметяващо на вашето докосване до долния екран на DS. Независимо дали става въпрос за почесване зад ушите или за клатене на въображаема пръчка, която кутрето се опитва да захапе – ефектът е поразителен. Всичко това е допълнено от някои от най-убедителните ѝ анимации и модели, които някога съм виждал в електронна игра.

Нямам търпение да видя и как точно ще работи "мултиплейърът" на Nintendogs, защото в него вие ще можете да срещате своя питомец с този на свой приятел. Всичко това "на живо"! Не знам, но ако и от Revolution (новата конзола на Nintendo) и от нейния все още "засекретен" геймпад трябва да очакваме подобни изненади – само кажете къде да се запишем.52



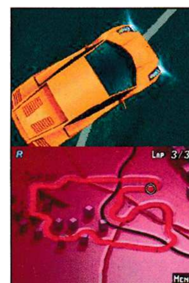


ASPHALT URBAN GT

РЕЙТИНГ **75/100**

издател: **UbiSoft** | създател: **GameLoft** | жанр: **Arcade Racing**

Вероятно вече сте опитвали тази игра на мобилния си телефон или на своята Nokia NGage. В такъв случай знаете, че става въпрос за едно наистина добро заглавие... по стандартите за игра за мобилен телефон. DS версията на Asphalt Urban GT само задълбочава приликата с NFS Underground – градски писти, лицензирани автомобили, кар тунинг и прочее. В същото време графиката определено превъзхожда не само тази на DS версията на Underground, но на коя да е друга игра в жанра (в този формат). Особено приятно е наистина ключовото за този тип игри "усещане за скорост", което GameLoft са изпипали адски добре. Колкото до управлението, то е доста приятно, особено на фона на почти неиграемата DS версия на NFS Underground. Играта предлага още мултиплейър за до 4-ма участници, който също работи безупречно и определено допринася за дълголетието на Urban GT.



OK, след всичко казано до момента, откъде накъде тази сравнително ниска обща оценка? Проблемът е, че във всеки от споменатите по-горе елементи има по някой дребен, но на моменти влудяващ дефект. Да вземем например управлението. Макар само по себе си да е почти безупречно, комбинирано с доста скапаната на моменти "физика", то може да ви накара да скърцаме яко със зъби. После графиката – като цяло тя наистина е страхотна, но нейната препрупаност, особено в градските пасажи, може да направи някои от по-острите завои буквално невидими за вас до последния миг, когато е наистина твърде късно.



На финала, безспорният ми фаворит сред издънките – идеята при движение назад камерата автоматично да се премества пред автомобила ви. Отново в комбинация с дървената физична симулация това понякога може да ви доведе до тиха (и не дотам тиха) истерия. Добрата новина все пак е, че споменатите по-горе слабости в никакъв случай не правят Asphalt Urban GT лоша игра. Номерът е просто да им хванете овреме цаката.

UNDERGROUND

Нов червей

Интернет вирус бързо се възползва от наскоро открити слабости на операционната система на Microsoft. Зловредният код е известен под името ZOTOB и дава възможност за отдалечен контрол на заразените компютри.
Записва се в системната папка на Windows под името BOTZOR.EXE. Модифицира операционната система така, че тя да няма достъп до сайтовете на известните антивирусни компании, което възпрепятства обновяването на антивирус-



ния софтуер. След това осъществява връзка към хакерски IRC сървъри, откъдето може да бъде установен отдалечен контрол върху компютъра.
Според Microsoft проблемът е само в Windows 2000, но според аналитици по сигурността от други компании, той може да засегне и всички останали Windows операционни системи. Microsoft вече разпространяват пач (категория Critical Update), който да неутрализира ZOTOB-ската заплаха.

Mac OS X на PC

Преди Apple официално да са стартирали операционната система OS X върху Intel процесори хакери успяха да излъжат софтуера да работи върху обикновено PC. За целта са се сдобили с вероятно тестова версия на новия проект Mac OSx86, след което са пробили неговата TPM защита.
OSx86 е кодовото име на операционната система, която ще работи върху Apple компютри с Intel процесори. TPM (Trusted Platform Module) е чип, който ще отличава PC-тата на Apple от останалите PC-та. OSx86 ще работи само върху компютри с TPM. След намесата на хакерите TPM чипът се превръща в излишен хардуерен придатък, а операционната система може да бъде стартирана на което и да е PC.

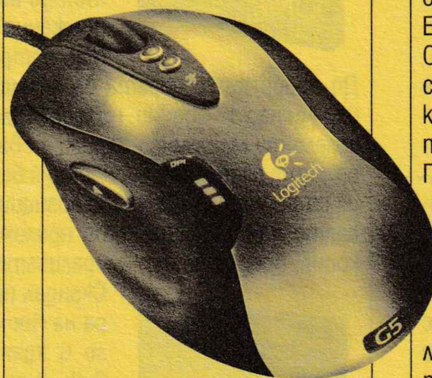
Графичен пакет за хакери

В представите на хората хакерите са гениални компютърни гурута, пишещи никому неизвестни сложни команди в конзолния ред. И в повечето случаи това е така, поне на етапа на извършване на престъплението.
Но когато става въпрос за контрол на завоюваните машини, се оказва, че съвременният хакер е започнал да се глези. На негово разположение е пакет с графичен уеч интерфейс, който замества напълно досега използваните методи за контрол пред IRC чат и предоставя удобството на управление с помощта на мишката.
Хакнати компютри, работещи съвместно в т. нар. botnet (роботизирана мрежа), се използват найчесто за разпространение на спам, за хостване на незаконни сайтове с порнографско съдържание или като отправна точка за хакерски атаки към други компютри.

GADGETS

Умна мишка

Лидерът в производството на компютърна периферия Logitech представи преди есенния гейминг сезон два нови модела мишки, проектирани специално за нуждите на модерния играч.



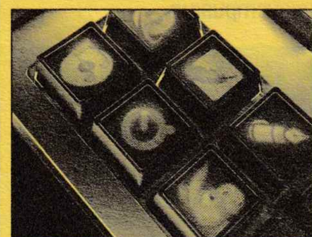
G5 и G7 носят прости имена, но напредничава технология под пластмасовия корпус. И двата гризача са оборудвани със специална система от тежести, които могат да бъдат конфигурирани по различен начин в зависимост от нуждите – например да са по-леки отляво, отколкото отдясно, в случай че така ще е по-удобно и по-точно стрелянето.
G7 е безжична, а G5 си има кабелче. И двете са снабдени с последна генерация лазерен сензор за повече прецизност при сканиране на повърхността и по-бърза обратна реакция. Препоръчителните им цени са съответно 85 евро за G7 и 64 евро за G5.



Умна клавиатура

Може и да не сте чували, но в света има един велик руски дизайнер и той се нарича Артемий Лебедев. По принцип е пълен темерут в общуването с хората, но е гениален творец и е автор на едни от най-прогресивните уебстраници в руския нет, както и на някои революционни индустриални решения. Едно от тях е проектът Optimus, представен преди седмици, представляващ клавиатура от следващо поколение.
Принципно входно-изходното устройство досега винаги е променяло външния си вид, но не и функционалността си. Лебедев предлага всеки отделен клавиш да бъде LED-дисплей, като неговата функция може да бъде препрограмирана според конкретните нужди.



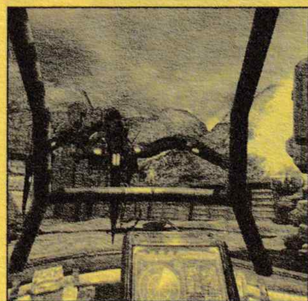


Например – искаме да пишете с кирилица и вместо просто да натискате клавишна комбинация Alt-Shift, върху клавишите се изписват кирилски букви. Друго – ако играете на Quake, вместо цифри в горната част на периферията се появяват иконки за всяко от оръжията в играта. Точите филми и се занимавате с пиратство? Нищо по-лесно от това да настроите "горещи" клавиши за eMule, Azureus, Soulseek и т.н.
Цената на клавиатурата ще бъде около 300 долара, като се водят все още преговори кой всъщност ще я произвежда. Да имаме предприятие за правене на хардуер случайно?

GAMING

Quake4 на QuakeCon 2005

В началото на август традиционно се проведе годишната Quake среща в Тексас. Събитието QuakeCon е известно с това, че освен да се съберат и да погеймят здрав мултиплей, посетителите могат да видят и най-новото от id Software.
През тази година им беше показан Quake 4, което, естествено, предизвика вълни от буйна радост и екзалтация, смесена с малки разочарования при дай-хард феновете. Според първите впечатления играта е малко по-бавна в сравнение с Quake 3, за сметка на това обаче е по-шарена, по-светла и много красива графично. Оръжейният арсенал е добре познат на феновете на поредицата.
Очаква се Quake 4 да излезе до 15 октомври, но както е известно, сроковете за release са последното нещо, което се спазва във видео индустрията.

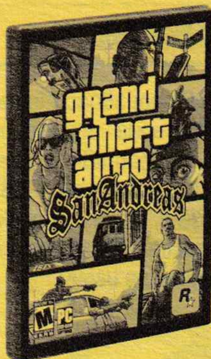


CHARITY

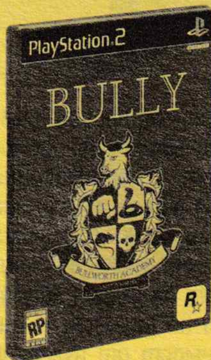
IBM дарява код за Firefox

Името на IBM е често свързвано с различни проекти, разработвани като отворен код. Последният дар на компютърния гигант е код на фондацията Mozilla, свързан с достъпността и интерактивните приложения. Новите възможности се очаква да влязат в следващата версия на интернет браузера Firefox (v1.5).

Трудни времена за Rockstar



Rockstar са производителите на играта GTA, която предизвика поредица от скандали със скрити секс сцени. Те се видяха принудени да създадат пач, с който "допълнителният материал" да бъде неутрализиран. Grand Theft Auto: San Andreas, най-продаваната компютърна игра за 2004-та, наскоро бе хакната от фен. Създаденият от него софтуер, наречен Hot Coffee, дава достъп до мини игра в играта, чието съдържание е подходящо само за възрастни потребители.
До преди това играта бе класифицирана като подходяща за играчи над 17 години, но с добавяне на XXX статуса, много от големите магазинни вериги я свалиха от рафтовете си. В Австралия разпространението ѝ бе спряно напълно. В желанието да си върнат изгубените позиции Rockstar произведоха версия, която е без скандалното приложение. А за вече продадените копия, предлагат пач-морализатор.



Скандал предизвиква и Bully – друга игра на Rockstar, която се очаква да излезе в края на октомври тази година. Bully в превод означава хулиган и според предварителната информация, предоставена на медиите, в играта основната тема ще бъде училищно насилие. Това е предизвикало недоволството на организации, борещи се с хулиганството в училищата.
Rockstar се защитават, че Bully още не е напълно завършен проект и все още е рано да бъде осъждан категорично.

ECOLOGY

Батерия, работеща с... урина

Да оставим настрана, че звучи глупаво и малко отблъскващо. Това може да се окаже сериозна стъпка в създаването на екологично чисти и евтини източници на електроенергия с ниска мощност, необходима за захранването на миниатюрни устройства. Откритието е направено от сингапурски учени при търсене на алтернативни източници на енергия за техника, предназначена за медицински тестове в домашни условия (например при диабетици).
Батерията е съставена от хартия, пропита с меден хлорид, която е притисната между редове от магнезий и мед. Цялата конструкция е дебела около милиметър, с големина 6 х 3 см. 0,2 милилитра урина могат да осигурят около волт и половина напрежение с максимална мощност 1,5 миливата.

AND JUSTICE FOR ALL

13 деца предадени на полицията за компютърни престъпления

Обвинения са повдигнати срещу 13 ученици в Пенсилвания, които са използвали предоставените им за учебни цели преносими компютри... не по предназначение. Те са пробили администраторските пароли (които са били всъщност залепени на обратната страна на компютрите), премахнали са ограниченията за уеббраузване и са инсталирали програми за чат и друг забранен софтуер. След кратко надлъгване с не особено силната защита на училищната мрежа, са неутрализирали и софтуера, който е позволявал на мрежовите администратори да наблюдават отдалечено екраните им. В резултат на собствената си невъзможност да се справят с проблема, училищните власти са се обърнали към полицията.
В Пенсилвания хакерството се смята за углавно престъпление. Това ще доведе до невъзможност младежите да завършат качествено образованието си и да си намерят добра работа след това. Поддръжниците им поставят въпроса дали такова наказание отговаря на провинението им. Техният сайт е www.cutusabreak.org.

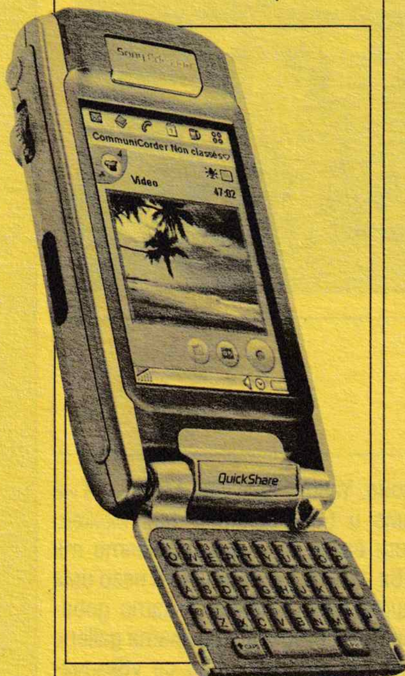
Linux се регистрира като търговска марка в Австралия

Австралийските компании, които разпространяват продукти и услуги, базирани на Linux операционни системи, скоро ще плащат солидни суми за лицензни такси, ако агенцията по патентите на Австралия одобри поисканата регистрация. Поне 19 компании, съдържащи думата Linux в имената на компаниите си, продуктите, услугите и уебсайтовете, които предлагат, са получили писма, с които им се предлагат лицензионни договори, струващи от 200 до 5 хиляди австралийски долара годишно.
Решението на агенцията може да изиграе лоша шега на обществото на отворения код по целия свят и да доведе до поредица от безумни регистрации на търговски марки. В Щатите същевременно има заявка за регистрация на търговска марка BLOG.

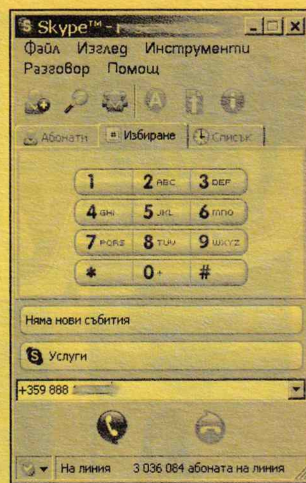
WIRELESS

GSM-ите ще спасяват света

Знаете ли, че в три четвърти от времето мобилният ви телефон се занимава с измерване на нивото на сигнала, качеството на услугата и други контролни дейности?
Екип от университета "Бъркли" в Калифорния се е посветил на идеята мобилните телефони да бъдат съоръжени с датчици за замърсяване на околната среда и да предават информацията си към централна база за данни, където тя да бъде систематизирана и анализирана. Такива датчици и в момента съществуват, но цената им е относително висока заради необходимостта от собствен радиопредавател и батерия. Мобилните телефони са съоръжени с предавател и батерия, а поради масовостта им, цените са доста ниски. Ако се изобрети датчик, който да се вгражда в мобилен телефон, той ще е на много добра цена, а покритието на проекта ще бъде практически пълно. С технологията ще може да се засича всичко – от емисии на изгорели газове, до вещества, използвани в химичните и биологични оръжия.



ФБР иска контрол върху революцията VoIP



Щатското правителство по закон има право на достъп до информация за абонатите и разговорите и линиите за мониторинг при всички кабелни и мобилни оператори. В България МВР също има подобен достъп. Това е стандартна практика за борба с престъпността в много страни. Но в щатския закон се предвижда разширение, което да разпростре контрола върху телеуслугите и над VoIP технологията. Така компаниите, предоставящи услуги чрез Интернет, също ще трябва да осигурят черна кабинка за федералните агенти. Всичко би било добре, ако това не противоречеше на предишен закон, който освобождава от този тежък ангажимент програмите за обмен на информация и съобщения през Интернет и който дава основание за сериозен отпор от страна на въпросните компании.
Най-вероятният изход от ситуацията е задължението да бъде наложено на компаниите и услугите, които предоставят достъп от компютър до телефонните мрежи, а програмите, позволяващи разговори между два компютъра, да останат освободени, най-малкото поради огромните технически трудности за осъществяването на един такъв проект.

GOOGLE

Временно се преустановяват плановете за онлайн библиотека

Ноември е месецът, до който Google няма да сканират онлайн книги, чието съдържание е защитено от Закона за авторските права. След това проектът ще бъде възобновен. Идеята на Google да се създаде огромна онлайн библиотека, която да бъде достъпна за всеки човек и на всяко място, срещна съпротивата на Асоциацията на американските издатели (AAP), която вижда в нея заплаха за авторските права на своите членове.
Проектът на Google досега е погълнал двеста милиона долара и набира информация чрез дигитализиране на книгите от четирите най-големи щатски библиотеки – на Мичиганския университет, още Станфорд и Харвард, както и Обществената библиотека на Ню Йорк. Повечето автори биха били щастливи и доволни да бъдат включени в подобен проект, но допускат и че ще има такива, които няма да искат. Отсрочката до ноември е, за да могат несъгласните да изкажат своето нежелание трудът им да бъде дигитализиран.

NCSA сравняват броя на индексираните сайтове от Google и Yahoo

Наскоро Yahoo обявиха, че техният индекс е нараснал до "над двадесет милиарда позиции". В сравнение с тях Google имат 8,16 милиарда страници в своята база данни. Дали това е истина или самохвалство, не може да се каже със сигурност, но NCSA са провели независимо проучване.
За целта е направен набор от 10 012 заявки, които са отправени към двете търсачки, и резултатите са били сравнени. Тъй като и Yahoo, и Google ограничават резултатите си до хиляда, NCSA е трябвало така да подберат заявките, че резултатите да са под хиляда. Заключението от проведения експеримент е следното – Google връща средно 199,9% повече резултати от Yahoo. Само в 3% от случаите Yahoo са върнали повече резултати, а едва в 29 опита броят на резултатите е съвпадал. Следователно или Yahoo нещо са се объркали, или докато те са си броили индексите, базата данни на Google е нараснала на тридесет и три милиарда сайта.

Безплатен Wi-Fi?

www.business2.com събират доказателства за поредната безпрецедентно радикална идея на Google – а именно да обзаведат Щатите с безплатен безжичен Интернет, достъпен за масовия потребител!
Ясно е, че нещо се мъти. Google напоследък проявяват сериозен интерес в няколко области. Поради ред несбъднати технологични очаквания в Съединените щати са положени огромни количества неосветени оптични кабели, които просто остават неизползвани. Именно тези кабели са привлекли вниманието на Google, което говори, че имат намерения за изграждане на собствена опорна мрежа с голям капацитет.
Свързвайки този факт с голям Wi-Fi проект в Сан Франциско, спонсориран от Google, www.business2.com си позволяват да направят горната спекулация, или по-скоро прогноза. Какво биха спечелили Google от това? Биха станали един от най-големите интернет провайдъри на територията на Америка, което би им осигурило гарантирани приходи от реклами в огромен размер. Разбира се, това е все още хипотеза, но идеята е интересна и ако някой може да я осъществи, това е Google.



Картинките в Интернет

Картинките в Интернет обикновено идват сами, без да има необходимост да ги търсиш. Когато се появи нещо ново, което да си заслужава гледането, то обикаля света за часове, дори и тогава, когато под него пише: "Изпрати на десетте си най-добри приятели, за да ти се случи нещо прекрасно". Ако имаш чувството, че познаваш десетина човека, които вероятно с нищо друго не се занимават по цял ден, освен да се ровят из сайтове с картинки, вицове и истории, и да ти изпращат най-доброто, the best и greatest selection, което са намерили там, то бъди сигурен, че има поне десет човека, които си мислят за теб абсолютно същото.

Има толкова невероятни неща, които се снимат и рисуват и после се публикуват в мрежата, засягащи всякакви теми и разработващи какви ли не идеи. Хората вече са изпонаснимали практически всичко. Има снимки на далечни космически обекти, има на най-миниатюрни детайли от живите клетки, има снимки на хора и животни, на градове и вулкани. Каквото се сетили, както и почти всичко, за което не сте успели да се сетите. Истинска загадка е къде отиват всички те, когато наистина му потрябват на човек. Съществуват сякаш само в споменитe (но там URL-ма още никой не е измислил как да запазва) и просто не могат да бъдат повторно открити. На компютъра, във Favorites имаш толкова много неща, че не можеш в никакъв случай да намериш нищо полезно. И за пореден път се заканваш да започнеш разчистване. History-то на ICQ-то би могло да ти помогне, ако нямаше ужасния навик да се самоунищожава на псевдослучайни, но детерминирано неудобни периоди от време. Да не говорим, че в повечето случаи дори не успяваш да си спомниш и кой ти я е пратил.

А когато най-накрая я отриеш, оказва се, че съвсем не изглежда така, както си я спомняш, че кадърът е малко преекспониран, лошо композиран, че разделителната способност е недостатъчна, или че има голям бял надпис през средата с URL-то, което толкова се мъчеше да си спомниш.

И търсенето трябва да започне отново, този път без никаква друга отправна точка, освен свободно словесно описание на основните качества на желаното изображение.

Google Image Search

Или който търси – намира. Интернет търсачки има още от зората на мрежата. Директории, портали, сайтове с избрани линкове. Yahoo, Altavista, MSN – да не подхващаме и българските. Там можеш да намериш сайт по темата, която те интересува и да се надяваш, че в него има подходящите изображения. А като добавиш в полето за търсене и думата gallery, шансовете ти многократно се увеличават. Но това представлява косвено търсене на изображения чрез сайта, който ги съдържа.

А услугата за чистото търсене на картинки е факт сравнително от скоро (а сякаш винаги я е имало). И се свързва с името на Google, които се появиха привидно от нищото, след като всички мислеха, че голямата Интернет торта вече е поделена и нищо ново не може да се случи, и обърнаха всичко наопаки. При това със съвсем прости похвати. Те сринаха митовете за необходимостта от многофункционални портали и направиха сайт, който е предназначен само и единствено за търсене. В областта на електронната поща грубо погазиха установените от години лимити и дадоха на потребителите си до хиляда пъти повече място, отколкото другите. Реализираха и услугата Image Search.

Защо никой не бе изобретил преди това търсенето на картинки? Ами, защото никой не е вярвал, че има начин да се раз-

бере какво е изобразено на тях. За автоматичните системи картинките са просто групи от байтове. И трябва сериозен изкуствен интелект (или маса чернoработници), за да може всички те да се разгледат и опишат. А системата на Google разчита на нещо много елементарно. На предположението, че при самото публикуване на изображението някой си е направил труда да му даде описание, макар и съвсем кратко. Търсачката попълва базата си данни от текстовото съдържание на линковете към картинките, от алтернативните текстове към тях и от имената на самите файлове. Резултатът понякога се оказва малко неточен, но в повечето случаи е достатъчно добър и мнозинството от намерените изображения отговарят на зададените критерии. Сериозно удобство при търсене е и възможността да се задава ограничение на големината на картинките, така че да се отсеят тези, които не отговарят на изискванията ни.

Търсенето в Google Image Search доставя резултати, включващи огромно количество изображения. За жалост, по-голямата част от тях са илюстративни материали към съществуващи сайтове, аматьорски снимки от типа "с вуйчо сме за риба, хванали сме сом" и незнайно защо, десетки диаграми на различни неизвестни физични процеси и електронни устройства, независимо от това по каква тема сме търсили.

Не бива обаче да се забравя и една друга важна подробност. А именно, че намерените чрез Google картинки не са автоматично освободени от авторски права. Ако човек има някакви комерсиални интереси към изображението, трябва да провери какво пише по въпроса за правата на сайта, на който то оригинално се намира, което не е трудно, защото Google винаги показва адреса на сайта-източник.

Купи си картинка. Хубава картинка

За да ти е чиста съвестта и да можеш да спиш спокойно, най-добре е да ползваш изображения, за които си сигурен, че са безвъзмездни, или да си платиш за правото да се разпореждаш с тях. Ако си нямаш фотограф (с тежък апарат, десетина много скъпи обектива, два пъти по толкова филтри, тъмна стаичка и няколко варела със съмнителни химикали), когото да изпращаш да ти снима каквото ти е нужно, трябва да потърсиш алтернативно решение.

Има специализирани сайтове, на които се предлагат снимки в различни области, правени от професионални фотографи. Тук качеството е гарантирано високо. Снимките са обработени, така че в повечето случаи могат директно да се използват. Изборът е достатъчно добър, макар и не толкова голям, колкото в Google, тъй като всеки такъв сайт предлага работите на много фотографи. А те не спят, пътуват и снимат, стига да видят нещо хубаво, дори и да не знаят в момента за какво ще им послужи. Търсенето в тези сайтове е доста по-точно, тъй като при публикуване авторът прави точно описание и категоризиране на творбите си. Следователно и намирането на неща, които не са по темата, е сведено почти до нула. Можеш да изтеглиш изображение с по-ниско качество и "воден знак" през средата (това е досадният бял надпис, за който вече споменах), така че да имаш възможност да прецениш дали ти върши работа, евентуално да го покажеш на клиента, да вземеш парите за проекта и едва тогава да пристъпиш към закупуване на фотографията. Цените зависят от всяка конкретна снимка и от различните размери, в които тя се предлага.



Сайт, работещ по този модел, е www.comstock.com

Ако често ползваш услугите му, има смисъл дори да си платиш месечен членски внос. Тогава получаваш безплатен достъп до голяма част от снимките в различните категории, а за останалите ще имаш сериозни отстъпки.

Старият начин, познат на дизайнерите от преди голямата експанзия на глобалната интернет мрежа, е да се ползват CD библиотеки. Удобството е, че не дължиш нищо допълнително за която и да било картинка от CD-тата, които са твои. И че те могат винаги да са ти под ръка, дори и където интернет не достига (останаха ли такива места всъщност?). Лошото е, че още никой не е измислил начин да ъпдейтва библиотека на CD, докато тези в интернет се обновяват най-редовно. Освен това си собственик на огромно количество изображения, които никога, ама никога няма да ти се наложи да използваш. Цените на библиотеките са сериозни. Но навиците са си навици, а сигурното си е сигурно. За по-консервативните дизайнери Comstock предлагат и доставка на CD-та.

Free wallpapers

Ако имаш телефон с цветен дисплей, не може да не си се изкушил да го разкрасиш с хубав фототапет. Красива природна картина, името ти изписано с китайски йероглифи, или тъжна зелена котка с огромни сини очи. Изображения за фон се предлагат от мобилни оператори и от специализирани фирми, занимаващи конкретно с такива услуги. Даунлоудът е платен. Цените, сравнени с тези в ComStock, са просто прекрасни, но все пак става въпрос за изображения с резолюция 200 на 200 точки, а разнообразието от жанрове е доста ограничено. Ако искате да видите на телефона си нещо различно от футболист, чалга певица, гола жена или анимационен герой, ще трябва да си потърсите друго решение.

И за най-голяма изненада, то не се казва Google. Изостанали в порталната битка, на сцената на миниатюрния интернет се настаняват доайените от едно време – разработчиците на доброто старо Yahoo. Мобилният им сайт се намира на адрес

wap.yahoo.com

а една от важните възможности, включени в WAP репертоара им, е именно търсенето на малки картинки, подходящи за използване в мобилни устройства. За точни резултати описвайте картинката с повече от една дума. Търсачката е млада и затова още прави някои забавни грешки. Когато тествах за пръв път търсенето на картинки в мобилния сайт на Yahoo, успях да се убедя, колко много хора са си избрали за nickname имена на герои от Междузвездни войни. И снимките им видях, макар че не търсех точно това. Но от втори-трети опит човек обикновено успява да се снабди с почти всичко, което му е нужно. Пробвах всякакви теми и отказ нямаше. Потърсих и най-новите филми, които бях гледал миналия уикенд. Намерих умалени изображения на плакатите им.

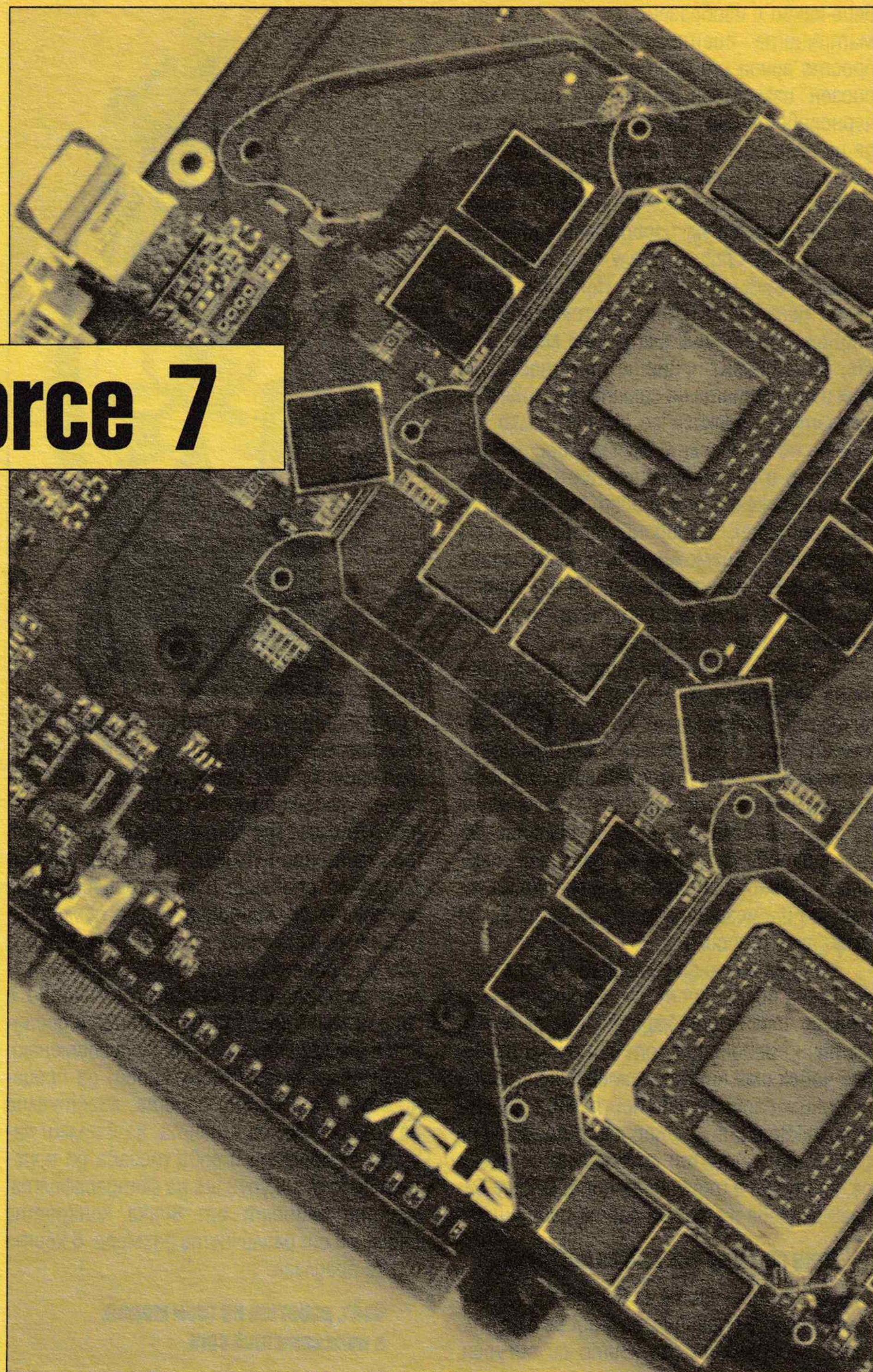
Дълго време се чудих, кой се занимава със създаването на такова голямо разнообразие от миниатюрни изображения. При това безвъзмездно. И накрая се сетих. Това са умалените копия (thumbnails), които уебсайтовете от години използват за предварително разглеждане на изображенията в реален размер. А Yahoo ги индексират.

Елементарно, нали?

Иван Дончев

Поредното поколение графични ускорители бе обявено от nVidia. Напоследък и ATI, и nVidia бяха започнали да обявяват продуктите си „предварително" (например, за да изглеждат „първи" с DirectX9 поддръжка и т.н.) и след това се бавеха с месеци преди реално да ги пуснат на пазара. При GeForce7 нещата си идват на мястото – още от деня на обявяването му магазините в САЩ, Япония, Тайван и други страни започнаха да предлагат съответните видеоплатки.

nVidia GeForce 7



GF7800GTX (G70)

Според старата схема на кодовите имена новият чип би трябвало да бъде NV47, но отсега нататък nVidia ще използва Gxx кодови имена (G70 – GF7800). Чипът се произвежда по 110nm технология от TSMC. Досега nVidia използваше такава технология само за продуктите си от по-нисък клас (за GF6800Ultra се използва 130nm, както и за ATI X850XT) – явно по-фината технология вече е достигнала задоволителни показатели. По принцип по-фина производствена технология означава по-малка консумация, по-евтини или по-големи продукти. В случая всичко освен „по-евтино" е вярно – G70 съдържа 302 милиона транзистора (срещу 222 милиона при GF6800U, 160 милиона при X850XT, ~230 милиона при двуядрените процесори на Intel и AMD), заемащи над 300 кв.мм площ, работи на по-висока тактова честота от GF6800U и въпреки това има малко по-малка консумация (дори X850XT се нуждае от повече енергия). Затова и охлаждането на GF7800GTX не заема пространството над съседния слот на дъното. Максималната консумация на GF7800GTX е близо до 110W и съответно е необходимо да се подаде захранване на 6-изводния конектор (75W от PCIe не стигат).

Допълнителните транзистори са оползотворени за увеличаване на броя PixelShader на 24 (16 при GF6800U/X850XT) и VertexShader на 8 (6 при GF6800U/X850XT). Въпреки увеличения брой пикселни конвейери финализиращите модули (Render Output Pipeline) си остават 16. Nvidia обясняват това с нарасналия брой операции, които се извършват върху всеки пиксел – т.е. бъдещите игри ще използват повече PixelShader инструкции/точка. Изглежда, че основната тактова честота на GPU-то не достига до всички модули, а някои от тях работят на по-висока – в документацията на някои платки се споменава, че при 430MHz GPU се получава 470MHz "Geometry Clock". Това естествено повишава производителността и не е причина да се сърдим на nVidia, че не афишира този факт (защото в други случаи е ставало обратното – излиза нов продукт с модули, тактувани със скрита, по-ниска честота).

Естествено освен грубата сила в G70 са направени и различни други подобрения – HDR (High Dynamic Range) технология, базирана на OpenEXR за по-прецизно предаване на осветлението в рязко контрастни образи, Transparency Anti-Aliasing (изглаждане на ръбовете при текстури с прозрачни участъци – телени мрежи, трева, листа и т.н.), повишени изчислителни възможности и точност на повечето блокове, HDTV поддръжка (вграден изход за телевизори с висока разделителна способност, хардуерно мащабиране на HDTV поток и преобразуване от презредова в поредова развивка) и PureVideo. GF6 първоначално имаха проблеми с хардуерната MPEG2 декомпресия (оправена едва след няколко версии на драйвера и една ревизия на чиповете). GF7 се очаква да поддържа H.264/MPEG4 декомпресия (необходима за бъдещите видеоформати с висока разделителна способност), но настоящите драйвери все още не предоставят тази възможност.

Липсва поддръжка (или поне не е активирана) на TurboCache (използване на системната памет, когато паметта на платката не е достатъчна) – може би nVidia не искат върховият им модел да се

асоциира с GF6200. Това е жалко, тъй като TC може да се окаже полезна технология и за 256MB/256bit платките (предоставяйки още 256MB през 4GB/s канал), както се вижда при професионалните продукти на 3DLabs.

Поддържат се Shader3.0/DX9c/WGF1.0 (Windows Graphics Foundation – DirectX в бъдещата версия на Windows) и OpenGL2.0, т.е. като функционалност GF7 е напудрена версия на GF6 и нищо повече.

Засега официално е обявен един-единствен модел с G70 чип – GF7800GTX. GTX работи на 430MHz (30MHz повече от GF6800Ultra) и използва 256MB GDDR3 памет (не слагат 512MB, за да не скочи и без това високата цена), работеща на 600MHz/1200DDR (50MHz повече от GF6800U), адресируема чрез 256-битова шина (4x64). Производителността е средно около 50% по-добра от тази на GF6800U и X850XT (в някои случаи GF7800GTX е по-бърз дори от 2xGF6800U/SLI). Това се дължи най-вече на архитектурните разширения и подобрения, а не на тактовите честоти. Ускорението се проявява, когато видеоплатките са натоварени – с включени режими на филтриране/AF, изглаждане/AA, при големи разделителни способности и т.н. В противен случай (или ако процесорът на компютъра не е от най-бързите и не насмогва) GF7800GTX просто „чака" да дойдат данни за обработка и затова по-старите чипове го „настигат". Стандартната конфигурация на GF7800GTX платките е с по два DVI-I изхода за монитори и ViVo (Video-In/Video-Out).

Очакват се и няколко модификации, работещи на по-ниски честоти и с по няколко деактивирани пикселни конвейера (GF7800GT – 4 конвейера са деактивирани). След като ATI пуснат в продажба своя отговор на GF7800GTX, най-вероятно ще видим за какъв чип nVidia са запазили наименованието GF7800Ultra (досега върховите модели се наричаха Ultra, а не GTX) – спекулира се с тактови честоти на GPU-то между 500MHz и 800MHz (съответно охлаждането ще заема съседния слот) и над 650MHz на паметта.

Двуплатков SLI режим

GF7800GTX естествено поддържа работа в двуплатков режим и предоставя конектори за SLI-мостчето между двете платки. ForceWare 77.76 добавиха още няколко възможности за nVidia SLI – потребителите вече могат ръчно да активират SLI дори при игри, които нямат предварително зададени настройки в драйвера. За тези, които предпочитат да повишат качеството на картината, а не скоростта, са предвидени новите SLI Anti-Aliasing режими – 8xAA и 16xAA.

Предишно поколение

Galaxy предлагат GF6200A (AGP8x) платка, при която видео паметта се слага в слот за 64bit SO-DIMM DDR (модули каквито се използват в преносимите компютри) – може да се увеличава по желание до 512MB. Gainward пък направо предлагат видеоплатки с 512MB и видеочипове от нисък клас – GF6200A/GF6200/GF6600 (досега имаше само GF6800U модели с 512MB). Gecube предлагат X700 платка с 512MB (досега запазени само за X800XL). Като цяло ползата от 512MB засега е минимална, а ускорителите от нисък клас и без това нямат достатъчно мощност, за да използват толкова много видео памет. Скоро се очакват и два нови чипа. GF6600LE (ForceWare 77.76 го поддържа в SLI режим със или без мост между двете платки) ще бъде подобен на GF6600 "чист" (8 PS, 3 VS, 550MHz 128bit памет, 300MHz GPU), но с по-малко PixelShader-и (4) и варианти с 64-bit шина за паметта или по-висока тактова честота на чипа. Очаква се платките да струват под 100$. X800GT представлява X800 "чист" с 4 изключени PixelShader-а (т.е. 8 вместо 12 PS, 256bit шина на паметта, 6 VS, 400MHz GPU и 350MHz/700DDR памет). Цената му ще бъде около 150$. Radeon X300SE (325MHz GPU, 200MHz памет със 64bit шина, 4 PS, 2 VS, DX9b/Shader2.0) моделите стават общо 4 – модел с 32MB памет и адресиране на общо до 128MB от системната чрез HyperMemory/PCI Express, модел с 64MB без HM, модел със 128MB без HM и модел със 128MB и адресиране на общо до 256MB чрез HM.

Мобилни и професионални

Nvidia вече изцяло са прехвърлили мобилните си чипове на PCI Express GF6 архитектура (MXM модули): GF6800Go/Go Ultra (макар и с по-ниска честота от настолните Ultra), GF6600Go и мобилните еквиваленти на GF6200TurboCache чиповете – GF6200Go/GF6400Go (бивш GF6250Go). ATI също предлагат широка гама Mobility Radeon – X300 (HyperMemory), X600 (HyperMemory), X700, X800. Оказва се, че Mobility X800 изисква по-малко захранване и въпреки това е по-бърз от GF6800Go Ultra. Професионалните чипове за работни станции също са получили свежи попълнения – PCIe GF6-базираните QuadroFX1400/Go и QuadroFX3450, както и еквивалента на GF7800GTX – QuadroFX4500 (с 512MB памет). За QuadroFX4500/4400 е предвидена и специална nVidia G-Sync PCI Express x1 платка, която предоставя Genlock/Framelock функции досега достъпни само при специалните модели 3000G и 4000SDI. Четиримониторните QuadroNVS все още не са преминали на GF6 чипове. ATI също предлагат чипове за графични станции – в серията FireGL има настолни и мобилни PCIe x16 чипове, тези от по-нисък клас използват HyperMemory (V3100, V3200); в серията FireMV има настолни PCI и PCI Express платки с по 2 и по 4 мониторни изхода.

Nvidia и ATI се опитват да навлязат и в сегмента на мобилните телефони и PDA. GoForce 3D 4800 е върховият чип на nVidia и поддържа 640x480 VGA дисплей, 3Mpix фотоапарат, 1280KB вградена памет, 3D GPU, MPEG4/JPEG/MP3 компресия и декомпресия, видеоконференции, 8x цифрово приближение (zoom) и SD Flash-карти. Imageon 2282 на ATI поддържа два 320x240, 3Mpix, запис и възпроизвеждане на 320x240@30fps видео, видео конференции, MP3, zoom и SD/MMC карти. Siemens използват Imageon 2182 (160x120@15fps видео, MP3, 1.3Mpix фотоапарат) в телефоните S75 и SL75.

Стоян Спахиев

Модел, памет	Слот	GPU, MHz [2]	RAM				Конвейери и модули				Цена, $ [3]
			MHz [2]	DDR [2]	Bit	GB/s	PS	MP/s	VS	MV/s	
*Geforce 7800Ultra 512MB [4]	PCIe x16	550MHz	650MHz	1300	256	41.6	24	13200	8	4400	1000$
Geforce 7800GTX 256MB [4]	PCIe x16	430MHz	600MHz	1200	256	38.4	24	10320	8	3440	600$
*Geforce 7800GT 256MB [4]	PCIe x16	400MHz	500MHz	1000	256	32	20	8000	8	3200	450$
Geforce 6800Ultra 512MB [4]	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	800$
Geforce 6800Ultra 256MB [4]	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	450$
Radeon X850 XT Platinum 256MB	PCIe x16	540MHz	590MHz	1180	256	38	16	8640	6	3240	535$
Radeon X800 XL 512MB	PCIe x16	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	6	2400	500$
Radeon X800 XL 256MB	PCIe x16	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	6	2400	375$

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; PS – Pixel Shader, VS – Vertex Shader, MP/s – милиона пиксела в секунда.

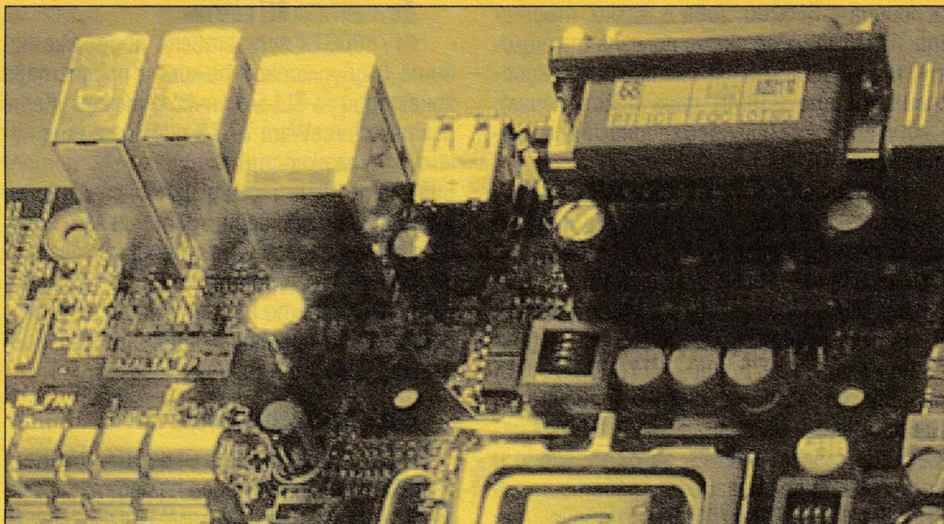
* неофициална информация

2 Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения

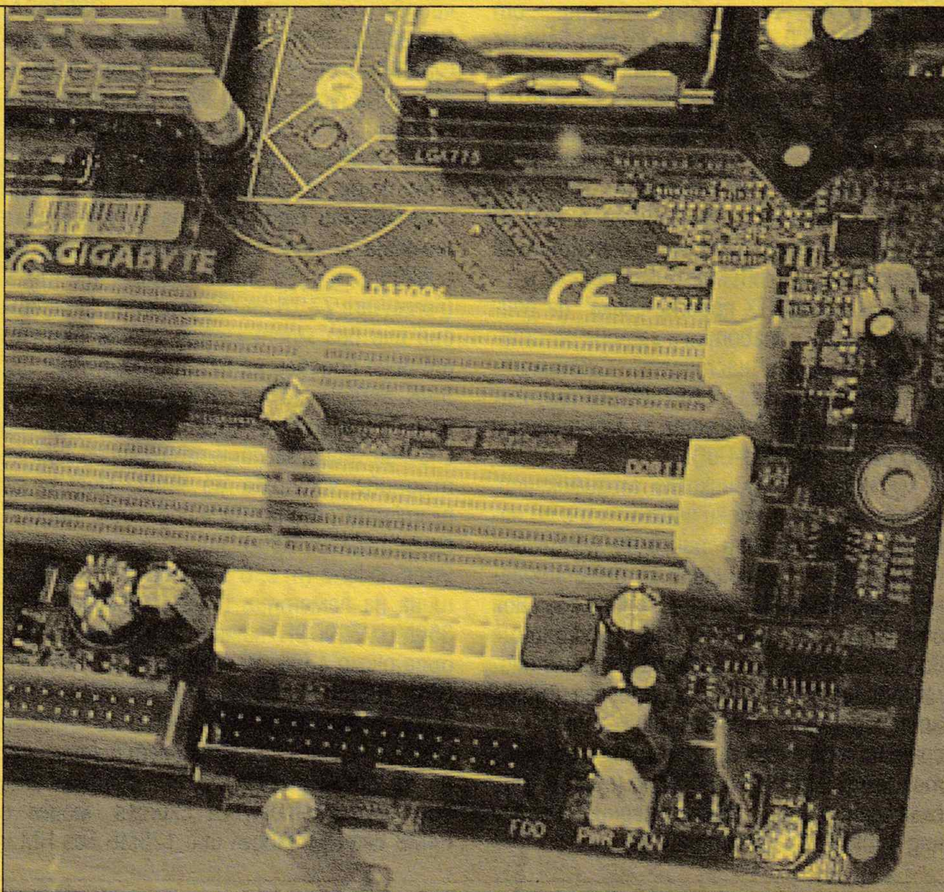
3 някои все още не се продават - препоръчителна цена от GPU производителя

4 поддържа двуплаткова работа в SLI режим

При Pentium D и XE е добавено второ процесорно ядро и това налага въвеждането на леки изменения в частта от северните мостове на чипсетите, която комуникира с процесорната шина. Чипсетът nF4 SLI на nVidia поддържа двуядрени процесори, а в най-скоро време се очакват и съответните ревизии на VIA – PT/PM8xx, SiS – 656FX (добавя и 266MHz/1066QPB) и ATI – Xpress200 CrossFire (добавя и режим за двуплаткова работа на видеоускорители – два PCI Express x8 слота с x16 физически конектори). Intel естествено не изостават и заедно с пуска на Pentium XE/D процесорите започна продажбата и на подходящи дънни платки с чипсети i955/945.



Чипсети за двуядрените Pentium D



Intel i955X

Върховият модел от новата серия както и предшествениците си (i875P, i925X/XE) се отличава с поредната „ексклузивна" технология за ускорение на достъпа до паметта (намаляване на времезакъсненията между командите, предварително четене на данни за уплътняване на пропускателния капацитет и т.н.). Този път тя се нарича „Memory Pipeline" (конвейеризация на паметта). Обикновено производителите на дънни платки успяват да „отключат" тези функции и в чипсетите от по-нисък клас (i865, i915, а сега – i945). nForce4 SLI също притежава подобни технологии (DASP, QuickSync).

Поддържат се системни шини с честоти 200MHz/800QPB (6.4GB/s пропускателен капацитет) и 266MHz/1066QPB (8.5GB/s) и съответно всички LGA775 Pentium-4/D/XE процесори. Новост е поддръжката за DDR-II/667 памет (но официално не се поддържат режими с времезакъснения 4-4-4 или по-малки). Двуканалният контролер предоставя общо 10.7GB/s, когато работи с такива модули, и 8.5GB/s, когато работи с DDR-II/533. P4 обикновено се възползват от целия предоставен им пропускателен капацитет, но е спорно доколко има полза от 10.7GB/s, когато повечето процесори (освен два модела свръхскъпи Pentium4 Extreme Edition) използват само 6.4GB/s шина. От друга страна, конкурентите на Intel от известно време поддържат DDR-II/667 пък и добавянето на малко повече скорост никога не вреди.

Не се поддържа DDR1 (DDR400) и няма подходящи множители за работа с DDR-II/400 при официално поддържаните системни шини. При сегашните ниски цени на DDR-II/533 паметта това не е проблем. Максималният адресируем обем е 8GB и е възможна работата с ECC (по-скъпи и по-бавни, но с корекция на грешки – предвидени са за сървъри и работни станции), но и с буферирани модули, което е странно, тъй като обикновено ECC модулите са и буферирани. Интересна е и възможността двата канала да се запълват с различни като скорост и като брой модули.

Северният мост на Intel поддържа и един PCI Express x16 слот (за графични ускорители). По принцип скоростта на една PCIe линия е 250MB/s (500MB/s общо в двете посоки) и съответно x16 слота трябва да предоставя по 4GB/s във всяка посока. При i925/i915 северните мостове това не е така – при тях скоростта в посока към видеоплатката е 3GB/s, а от видеоплатката към чипсета – 1GB/s (за повечето видеоплатки това би било достатъчно, но моделите от нисък клас с TurboCache или HyperMemory, които нямат достатъчно собствена памет и използват за по-голямата част от данните системата RAM чрез PCI Express връзката, показват много по-ниски резултати при i925/i915 поради намаления пропускателен капацитет). За щастие този недостатък е оправен при i955X и той предоставя пълните 4GB/s и в двете посоки.

Производителността при i955X дъната е почти колкото при nF4 SLI и с около 2-5% по-добра от тази на i945 чипсетите докато някой не намери начин да активира и при тях Memory Pipeline технологията. Функционално северните мостове на почти всички производители са еднакви – 1066QPB, DualDDR-II/667, PCI Express x16. Единствено nF4 SLI се отличава с възможността PCIe x16 интерфейсът да се раздели към два слота с по 8 PCIe линии (слотовете запазват x16 конекторите) за двуплаткова работа на видеоускорители. Има модели дънни платки с други чипсети (вкл. i955/i945) от различни производители, които също имат по два физически x16 конектора, но единият от тях е само с 4 PCIe линии (или дори само една) и се управлява от южния мост. Проблемът не е в това, че 4 линии не дават достатъчно производителност, а в ограниченията, изкуствено въведени във ForceWare драйверите на Geforce – двуплатковите SLI режими са достъпни, само ако дъното е с nF4 SLI чипсет (или друг nF4 с подходящо модифицирани регистори). Без SLI режимите втората видеоплатка може да служи само за допълнителни мониторни изходи, но не и за увеличаване на скоростта в игрите. Засега не е ясно дали ако ситуацията с драйвера се промени или когато ATI пуснат своето двуплатково решение (което се очаква да е без ограничения в драйверите), Intel ще „активират" в i955/i945 режим за работа за два PCIe x8 слота или ще насърчат прилагането на настоящото решение за един x16 и един x4/x1 слот.

Intel i945P

По-евтиният вариант се различава от i955X по намаления максимален обем памет (4GB вместо 8GB), липсата на ECC поддръжка и на технология за ускорение на достъпа до паметта (съществува и известна вероятност, ако евентуалното бъдещо активиране на режим 2x PCIe x8 се състои, то да е само за върховия модел i955X). Също така не е възможна и работата с двуядрени процесори с активирана HyperThreading технология (т.е. с общо четири процесора – по два логически за всеки физически), какъвто засега е единствено Pentium XE 840. Тези недостатъци не са съществени и затова, ако избирате между две еднакви дъна с i955X и i945P чипсет – вземете по-евтиното. i945P дори има няколко предимства – поддържа DDR-II/400 памет и по-важното – процесори със 133MHz/533QPB (4.3GB/s) системна шина (Celeron D). Изненадващо е, че поддръжката за 266MHz/1066QPB остава и в i945 – може би Intel имат намерение (или са имали преди промяната на фокуса от високи честоти към паралелна обработка/многоядрени архитектури) скоро да пуснат и някой масов процесор, който да я използва.

Intel i945G

Интегрираният вариант добавя към i945P видеоускорител Intel GMA950 (Graphics Media Accelerator), но си запазва и PCI Express x16 интерфейса и може да се използва с обикновени видеоплатки. GMA950 добавя още 66MHz към тактовата честота на предшественика си от i915G (GMA900) – работи на 400MHz. Също като предшественика си динамично заема толкова памет, колкото е необходимо (максимум 224MB). За скоростта на чипсетите с вградено видео основна пречка е пропускателният капацитет на паметта (който се споделя с всички останали устройства). При i945G, ако се използва DDR-II/667 памет, процесорът почти никога не може да заеме целия канал и съответно остава сравнително голям процент за вграденото видео. Пикселните конвейери са 4 с по един текстурен модул всеки (1600MT/s). Хардуерно се поддържа Pixel Shader 2.0 (DX9b) и MPEG2/DVD декомпресия. За съжаление T&L (DX7) и Vertex Shader (макар и версия 3.0 – DX9c) се поддържат само софтуерно, от графичния драйвер. Подобрение спрямо GMA900 е не само по-новата версия на софтуерния Vertex Shader (3.0 вместо 2.0), но и доста по-изпипаните драйвери. Докато GMA900 има проблеми не само със скоростта, но и въобще със стартирането на доста игри, при GMA950 повечето от проблемите със съвместимостта са решени. Производителността е малко под тази на ATI Xpress200/Radeon X300SE.

GMA950 поддържа двумониторна работа като има общо три изхода – един аналогов (400MHz RAMDAC) за CRT дисплей с разделителна способност до 2048x1536@75Hz и два SDVO цифрови изхода, поддържащ различни изходни преобразуватели (HDTV/TV-Out, TDMS, LVDS, HDMI, DVI), поддържащи до 2048x1536@60Hz и широкоформатно (16:9) 1920x1080 (1080p) @ 85Hz. За цифров изход се слага ADD2 платка в PCI Express x16 слота като GMA950 поддържа и ADD2+ платки, които добавят TV-in възможности (вкл. модели с TV-Tuner).

Intel i945GZ/i945PL

i945PL представлява олекотен вариант на i945P – не поддържа 266MHz/1066QPB и DDR-II/667 памет. i945GZ представлява значително орязан i945G – не поддържа 266MHz/1066QPB, DDR-II/667 памет и PCI Express x16, а освен това е само с едноканален контролер на паметта. Тези чипсети се очакват през есента. Ако Intel развият i945 серията по подобие на i915, можем да очакваме още i940GL, поддържащ до DDR-II/533 (едно или двуканален контролер) и само Celeron D процесори – максимум 133MHz/533QPB шина, както и i945GV – i945G без PCI Expres x16 слот (и може би без 266MHz/1066QPB шина).

Intel ICH7/R

Връзката между северните мостове (i955/i945) и южния мост ICH7 се осъществява посредством 2GB/s канал (по 1GB/s във всяка посока) DMI (Direct Media Interface), който е нестандартизиран (използва се само от Intel). nF4 SLI IE използва 3.2GB/s HyperTransport канал, а ATI Xpress200 – 1GB/s PCIe x2. ICH7 поддържа стандартните за Intel 8 USB2.0 порта, един UltraATA/100 канал (за две устройства), 4 SerialATA порта, PCI шина, 10/100Mbps LAN контролер, High Definition Audio (7+1 канала, 192kHz/32bit), 4бр. PCI Express x1 слота (или един x4 слот) и др.

Повечето нововъведения на новата серия чипсети се намират именно в южния мост. Intel въвеждат технологията iAMT (Active Management Technology), позволяваща дистанционно администриране на компютрите през Ethernet мрежа. Тя осигурява дистанционно управление, възстановяване и обновяване на BIOS-а и софтуера на компютъра, идентификация на наличните компоненти и т.н. За да се използва iAMT, трябва дъното да е оборудвано с Intel PCIe x1 Gigabit Ethernet контролер и чип, свързан към новия SPI интерфейс на южния мост.

SerialATA портовете на ICH7 са SATA-II (300MB/s, NCQ, минимални hot-plug възможности – не се поддържа внезапното изваждане на устройството, но смяната му все пак е възможна без да се изключва компютърът – първо се подава софтуерна команда за деактивиране на порта и след това вече устройството може безопасно да се извади и смени).

ICH7R вариантът добавя два PCI Express x1 слота и поддръжка за RAID масиви ниво 0 (скорост), 1 (надеждност), 10 (0+1) и 5 (скорост+надеждност чрез контролни суми), изградени от SerialATA дискове. Поддържа се и Matrix RAID – възможност за изграждане на два логически RAID масива върху един и същ набор дискове (напр. една част от пространството се заема от много бърз RAID0 масив, а другата – от защитен от повреди RAID5).

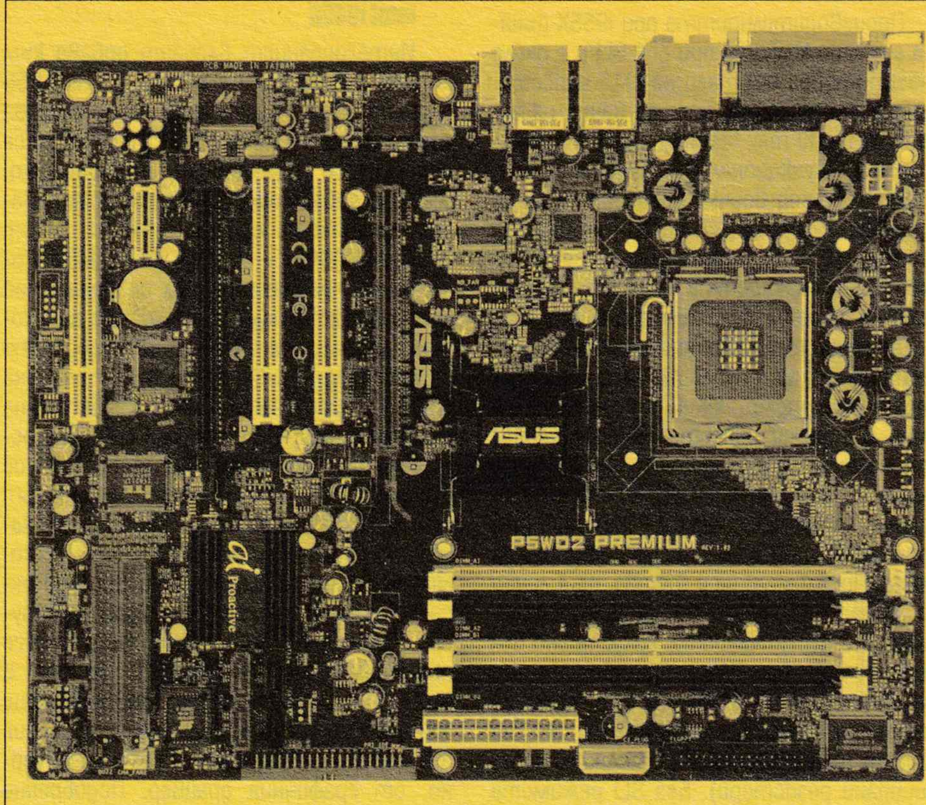
ICH7/R не впечатлява особено – iAMT е с корпоративна насоченост, а почти всички останали функции се предлагат и от конкурентите (например южните мостове на ULi, които се използват с ATI Xpress200). nF4 SLI предлага повече USB2.0 портове, един UATA канал в повече (при това ATA133), Gigabit Ethernet със защитна стена и възможност за изграждане на общи RAID масиви с UATA и SATA дискове, но няма 32bit/192kHz HDA и Matrix RAID.

Дънни платки

Aopen представиха дънната платка i915GMm-HFS (2x GigabitLAN) със

Socket479, предназначен за мобилни процесори (Celeron M и Pentium M). Използван i915GM чипсета (мобилните чипсети на Intel засега вървят на една крачка зад настолните – с излизането на i945 се появиха мобилни варианти на предишното поколение i915). i9xx-Mobile използват ICH6-M южен мост като i915PM/GM поддържат двуканална DDR-II/400 и 533 памет, 100MHz/400QPB и 133MHz/533QPB шини (GM е с GMA900 вградено видео с възможност за намаляване на тактовата честота/консумацията, а PM – с PCI Express x16 интерфейс). i910GML поддържа само DDR-II/400 и 100MHz/400QPB, а при i915GMS освен това контролерът на паметта е ограничен до един канал.

ASUS предлагат дъна с вградени Wi-Fi контролери (P5GD2 Deluxe с i915P) или TV-тунери (P5RD1-V Deluxe за Intel процесори с ATI Xpress200). В други случаи в окомплектовката на дъното е включена PCI разширителна платка с WLAN и TV-тунер (P5WD2 Premium с i955X). Други производители включват PCI платки с WLAN и Bluetooth (MSI P4N Diamond с nF4 SLI Intel Edition) – с една антена и за двете връзки. При бъдещите луксозни модели можем да очакваме и „тройни" PCI платки (или PCIe x1) с WLAN (802.11a/b/g), Bluetooth и TV/FM тунер.



Intel E7221

Intel E7221 е първият чипсет с вградено видео, официално предназначен за сървъри (досега почти всички сървъри използваха остарелия ATI RageXL PCI контролер). Базиран е на i915G (GMA900) и поддържа DDR-II/533 памет, RAID (ICH6R южен мост) и PCI Express x8 интерфейс, към който може да се включи PCI-X преобразувателен чип (Intel 6702PXH), предоставящ 64-bit/66MHz PCI-X слотове.

VIA

Както в случаите с KT133/266/400 и техните „подобрени версии" KT133A/266A/400A и при PT880 Pro се оказа, че чипсетът не е това, което е. Поддръжката за DDR-II/667 памет отпадна и останаха само DDR-II/533 и DDR400. Поддръжката на системна шина 266MHz/1066QPB също отпадна, но пък се появи „нов" чипсет – PT880 Ultra 266MHz/1066QPB (и DDR-II/533). DDR-II/667 остава само при PT894/Pro.

VIA пуснаха и два нови северни моста с вградено видео – P4M800 и P4M800 Pro. P4M800 представлява олекотен вариант на PM800 – UniChrome GPU (133MHz, 1 пикселен конвейер с 1 модул за текстури) вместо UniChrome Pro (200MHz, 1 пикселен конвейер с 2 модула за текстури), 533MB/s връзка с южния мост (вместо 1GB/s), едноканална DDR400 памет, AGP8x слот и до 200MHz/800QPB шина. P4M800 Pro си връща UniChrome Pro GPU-то и добавя поддръжка за DDR-II/533 (но остава с 533MB/s връзка).

Обявена бе подобрена версия на чипсета за преносими компютри с AMD A64/Sempron/Turion64 – K8N800A. Новата модификация добавя режим Stutter mode, който позволява използването на C3 нивото на пестене на енергия. При него изчислителните модули на процесора са изключени, но контролерът на паметта продължава да работи и да обслужва останалите елементи в системата (вкл. вграденото видео на K8N800A).

С навлизането на твърди дискове със SATA-II интерфейс (Samsung, Seagate и др.) се прояви един неприятен проблем с южните мостове на VIA – VT8237 (преименувани наскоро на VT8237R за по-благозвучно). По принцип SATA-II дисковете са обратно-съвместими със SATA/150 и нямат проблем при работа с по-стари чипсети. Оказва се, че това не е така при VT8237(R) и затова в най-скоро време се очаква ревизията VT8237R+, в която проблемът трябва да е решен. Освен това вече близо година се бави и наследникът VT8251, който трябва да поддържа изцяло SATA-II.

SiS

SiS656FX (двуканална памет) и SiS649FX (едноканална памет) поддържат до DDR-II/667 и до 266MHz/1066QPB процесорна шина за Pentium4/D/XE/Celeron.

SiS обявиха новите си южни мостове SiS966/L. Те поддържат 8 бр. USB 2.0, 2 бр. PCIe x1, 2 UATA/133 канала, 1GB/s нестандартизирана (SiS MuTIOL) връзка със северния мост и др. Нововъведението спрямо SiS965/L е поддръжката на HDA (7+1, 32bit/192kHz) звук. SiS966L предлага 2 бр. SATA/150 порта (с RAID 0 и 1) и 10/100Mbps Ethernet, докато SiS966 добавя още 2 бр. SATA/150 (и възможност за RAID 0+1) и 10/100/1000Mbps (Gigabit) Ethernet.

SiS предлагат и множество северни мостове за AMD A64/Sempron/Turion64 с вграден видеоускорител – SiS760 (1600DDR HyperTransport връзка, AGP8x слот, Mirage2 GPU – с хардуерен PixelShader 1.3/частична DX8.1 поддръжка, собствена памет подобно на Xpress200 HyperMemory), SiS760GX (SiS760 използващ само системната памет – без собствена), SiS761GX (2000DDR HT връзка, PCIe x16 слот, Mirage1 GPU – без хардуерни T&L или Shader модули, без собствена памет), SiS761GL (SiS761GX без PCIe x16 слота и само до 1600DDR HT връзка). Странно е, че по-новите модели използват по-старо GPU (може би заради проблеми с драйверите и съвместимостта при Mirage2).

Realtek ALC882

HDA кодек чипът на Realtek се използва при много от най-новите дънни платки с ICH6/7 и ATI/ULi чипсети. Той поддържа 10 канала с 24bit/192kHz звук. Познатите ни 7+1 изхода и 2 допълнителни и независими от основния звуков изход (например за слушалки за разговор през Интернет, в който да не се намесват фоновите звуци и музика). Съотношението му сигнал-шум (SNR) от 103dB е сравнимо с това на добрите звукови платки (остава и след внедряването му в конкретна дънна платка да не се влошат показателите).

Стоян Спахиев

Свободата на съдържанието

... или кога безплатният обяд е налице и е вкусен

Както и да го погледнеш, дори да притежаваш десетки милиони, пак би се зарадвал на безплатното. Не защото си калтак или дзифтар, а чисто и просто, защото живеем в материален свят, в който бонусът за „без пари" прави впечатление и е по-скоро изключение. В средата на 18-ти век светът се променя радикално с появата на Енциклопедията във Франция – голям и подробен речник на случващото се в човешкия свят във време на нестихващи промени. В началото на 21-ви век в Интернет се появява Wikipedia – сравнимо по революционния си характер събитие, прокламиращи цели, подобни на тези, обявени от Дени Дидро през 1743 година с представянето на Енциклопедията. Знанието и изкуството са нематериални активи, които са присъщи за социално развитите индивиди. По презумпция знанието струва много, също и пари. Принципът на Wikipedia е да предоставя на просветените напълно безплатно и алтруистично информация и данни, като по този начин революционира възприятието ни и универсалния ни достъп до тях. В началото на август във Франкфурт на Майн, Германия, се проведе първата конференция Wikimania, на която взеха участие близо 500 делегати от 50 държави по света. Основните акценти на събитието бяха "свободата" на съдържанието, достоверността на информацията и бъдещето на енциклопедизма като такъв. Ще бъдем ли по-умни утре? Ако всичко зависеше от ентусиазма на wiki-хората – със сигурност.

Искам да знам, ама много

Профилът на участниците според официалната статистика ги описва като хора от мъжки пол, на възраст между 20 и 30 години, носещи тениски с надписи "Alt F4", "Some Rights Reserved" или "What the Hack?". Сред тях е и основателят на Wikipeda Джими Уелс. В речта си по откриването на конференцията той призова за свобода на информацията и знанието, като назова и десет неща, които трябва да са безплатни. Според него това са речниците, енциклопедиите, учебниците и училищните помагала, музикалните творби (но само на класическите композитори), репродукции на известни картини, файловите формати, географските карти, софтуерният код, изданията с телевизионната програма, както и различните онлайн услуги (търсене, поща и т.н.). Исканията на Уелс са съвсем справедливи, макар и в известна степен утопични – географските карти например са обект на твърде сериозен търговски интерес, като той едва ли ще отслабне, а дори напротив – ще се засили, с оглед на увеличаващото се значение и появата на нов тип услуги, свързани с локализиране на местоположението на индивидите и обектите. В ръцете на създателите на Wikipedia се намира контролът върху енциклопедичното съдържание, което те гарантират, че ще продължат да предоставят безплатно за ползване.

Количество и/или качество

През миналата есен беше публикувана едномилионната статия на един от десетките поддържани езици, а броят на публикациите на английски е близо 700 хиляди. Съществува и българска секция на Wikipedia с обем от над 10 хиляди публикации. Проектът Wikipedia.org е своеобразна p2p с напълно легален характер – всеки може да напише всичко, да редактира и допълва съществуващи статии, като крайният резултат е предоставянето на знание до по-широка аудитория.

Предоставените факти в Интернет нерядко страдат от репутацията да бъдат не докрай достоверни. Проверки на различни организации върху качеството и пълнотата на информацията в Wikipedia доказват някои от констатациите на скептиците в тази област. Въпреки това обаче се изтъква и примерът, че динамичното обработване на фактите от всеки и по всяко време позволява своевременно отстраняване на дефектите. Пример за това е статията за космическата програма на НАСА за совалките, която по време на наскоро завършилия полет на Discovery беше "отворена" за редакция и допълнения до завършването на мисията. Неслучайно Wikipedia е един от 50-те най-посещавани сайтове в Интернет.

Стойността на Wikipedia е вероятно няколкостотин милиона долара. На толкова Уелс оценява съдържащата се по сървърите информация. Въпреки това тя ще продължи да бъде безплатна и в бъдеще. Финансирането на начинанието се осъществява чрез дарения през системата PayPal, където всеки с кредитна карта може да дари няколко долара на благородната кауза. Дали знанието е измеримо с количествени параметри? Според някои – да, и те виждат края на нарастването на масива със статии да се случи съвсем скоро за английската секция на сайта. Така желаещите да напишат нещо "ново" са изправени пред парадокса, че повечето популярни термини, събития и имена вече са документирани от друг и обработени и допълнени от трети и пети. Въпреки това обаче качеството на информацията винаги може да се повиши, затова и други прогнозират поне още няколко десетилетия работа по проекта, преди той да бъде напълно завършен. Дотогава, ако смятате, че знаете и можете, нищо не ви спира да проявите творческа амбиция и вдъхновение. Имайте предвид обаче, че се търси наистина експертно знание...

Александър Бойчев

CONSOLE CHEATS

FANTASTIC FOUR (PS2)

За да отключите бонус ниво в ада
Трябва бързо да натиснете Дясно, Дясно, Квадрат, Кръг, Ляво, Нагоре, Надолу, докато сте на екрана с главното меню (Main Menu). Ако сте въвели кода правилно, ще чуете звук.

За да получите 100 живота
Натиснете Нагоре, Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, Надолу, докато се намирате на екрана, съдържащ заглавието на играта.

За да получите достъп до менюто с кодовете
Маркирайте Training (така че да се светне) в менюто с опции и натиснете L1 + L2 + R1 + R2.

За да отключите Guard Granny Stage Arena
Трябва да съберете 31 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 2: Barge Arena
Трябва да съберете 2 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 3: Underground Arena
Трябва да съберете 4 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 4: Tikal Arena
Трябва да съберете 7 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 5: Horus Arena
Трябва да съберете 20 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 6: Elevator Arena
Трябва да съберете 25 икони на Фантастичната четворка.

За да отключите Survival Killing Stage 7: Shield Arena
Трябва да съберете 28 икони на Фантастичната четворка.

Бонуси
За да получите избрания от вас бонус, трябва да изпълните посочената задача или да го закупите от менюто за upgrade, изразходвайки точки, за да си осигурите достъп до съответния предмет.

Биографии на оригиналните врагове на Фантастичната четворка #1
Цена 2000 точки

Биографии на оригиналните врагове на Фантастичната четворка #2
Цена 2000 точки

Биографии на класическите злодеи от Фантастичната четворка #1
Цена 2000 точки

Биографии на класическите злодеи от Фантастичната четворка #2
Цена 2000 точки



Биографии на Фантастичната четворка
Цена 2000 точки

Скици на боса-чудовище
Цена 1000 точки

Скици на Фантастичната четворка (Marvel)
Цена 1000 точки

Скици на враговете ви
Цена 1000 точки

Скици на героите с молив (Marvel)
Цена 1000 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #1
Цена 2500 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #2
Цена 2500 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #3
Цена 2500 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #4
Цена 2500 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #5
Цена 2500 точки

Класическа корица с Фантастичната четворка #6
Цена 2500 точки

Интервю с Chris Evans
Цена 5000 точки

Интервю със създателите #1
Съберете 22 икони на Фантастичната четворка

Интервю със създателите #2
Съберете 33 икони на Фантастичната четворка

Интервю с Jessica Alba
Цена 5000 точки

Интервю с Julian McMahon
Цена 5000 точки

Интервю с Loan Gruffudd
Цена 5000 точки

Интервю с Michael Chiklis
Цена 5000 точки.

Интервю със Stan Lee #1
Съберете 9 икони на Фантастичната четворка

Интервю със Stan Lee #2
Съберете 13 икони на Фантастичната четворка.

Интервю със Stan Lee #3
Съберете 26 икони на Фантастичната четворка

Интервю със Stan Lee #4
Съберете 29 икони на Фантастичната четворка.

Интервю със Stan Lee #5
Съберете 35 икони на Фантастичната четворка

Интервю със Zak Penn и Marty Signore #1
Цена 5000 точки

Интервю със Zak Penn и Marty Signore #2
Цена 5000 точки

Latveria 1 бонус мисия
изиграйте играта успешно при ниво на трудност средно

Latveria 2 бонус мисия
изиграйте играта успешно при ниво на трудност трудно

PC CHEATS

BLOODRAYNE 2

Въведете следните кодове, за да получите по-долу изброените бонуси:

За неуязвимост
Uber Taint Joad Durf Kwis
За да получите всички сили
Blank Ugly Pustule Eater
За да накарате враговете ви да експлодират
Dodge This Moist Pimp
За да се сдобиете с неограничено количество муниции
Ugly Dark Heated Orange Quaff
За да получите неограничено ниво на ярост
Pimp Reap Dark Dark Muse
За да се сдобиете с опит в боравенето с оръжия
Late Nurture Qweef Super
За да замразите враговете си
Blue Green Purple Imp
За режим Overload
This Dark Distorted Reality
Времеви фактор
Quantum Lament Distorted Doting
За достъп до всички combos
Bone This Curry Vote
За да получите достъп до всички огнестрелни оръжия
Whiskey Fake Kablow Shoot
За да получите достъп до всичко
Want This Dark Reality Taint Qweef
За достъп до разнообразни дрехи
Whack Lick Erotic Cunningly
Точки за масово избиване
Cargo Fire Imp Kak
За да получите достъп до всички филмчета
Pension Reap Super Vulgar
За да заситите жаждата си за кръв
Naked Juggy Resistance Pacy
За да можете да изберете дадено ниво
Anomalies Are Juan Insulted
За да възстановите здравето си
Nurture Happy Pustule Eraser
За презареждане на запасите от амуниции
Whack This Molested Ninja
Slideshows
Ardent Hungry Naked Ninja
За да получите неограничено количество здраве/ярост
Terminal Reality Super Uber XXX Vacate
За режим Juggy
Fake Burst Cunningly Distorted
За да видите някое от съобщенията на програмистите, въведете следните кодове
RAYNE RULES
MAJESCO RULES
TERMINAL REALITY RULES
HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE



AURORA WATCHING

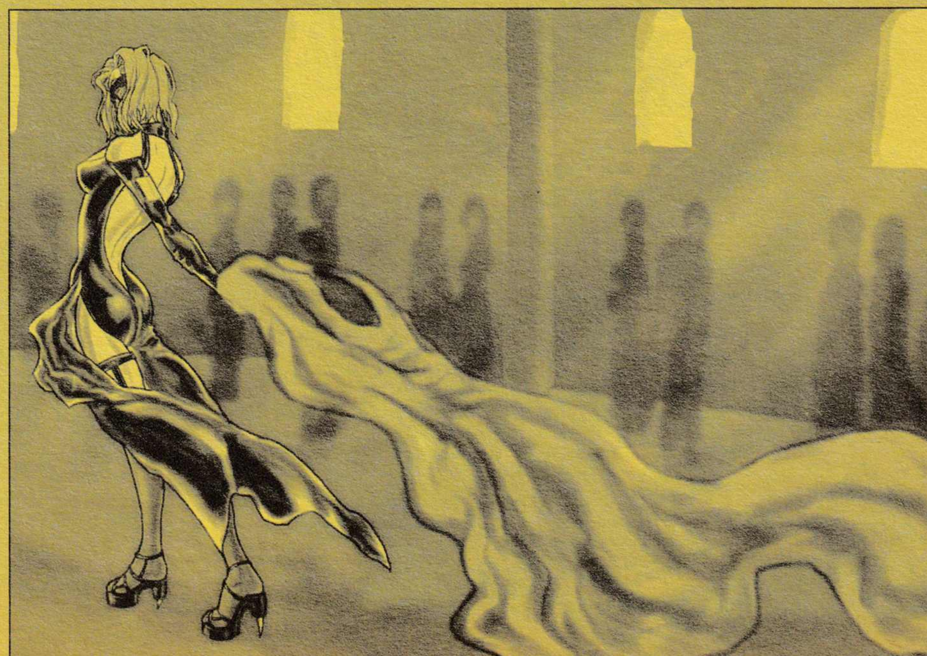
За въвеждане на кодове, трябва по време на игра да натиснете [TAB]. Така получавате достъп до инвентара. Изберете PDA и стартирайте с [E]. Сега натиснете [G] + [0] едновременно.

За да получите неограничено количество здраве – 3815.
За да получите пълно здраве – 8745.
За да получите двойна защита – 6422.
За да нанасяте двойно по-сериозни щети – 7663.
За да получите всички предмети – 7018.
За да получите всички оръжия – 8700.
За да получите 100% прицелване – 4394.
За да ослепеят враговете ви – 2733.
За да оглушеят враговете ви – 1554.
За да се движите безшумно – 0926.
За по-голяма бързина – 6467.

COLD WAR

За да имате възможност да въвеждате кодове, трябва да задържите [ENTER] по време на игра и изберете:

Ставате невидими – I.
Ставате неуязвими – O.



Battlefield 2

Добре дошъл на бойното поле, войнико. Усети ли вече миризмата на барут? Раздвижи ли се кръвта във вените ти, след като застреля първия си талибан? Какво бе чувството на еуфория, когато за първи път бомбардира танкова колона? Или зверският адреналин, залял цялата ти същност, след като се гмурна в долчинката и над покрива на бъгито изсвистяха ракетите на хеликоптера, следващ те от половин минута? Да, беше приятно – нали... или може би не съвсем? Може би след първата среща с врага си стоял, мигайки на парцали, молейки се медикът да те пръжне с дефибрилатора навреме, или пък си гледал с меланхолия димящите останки от танка си?

Не се притеснявай – не всеки се е родил научен, още по-малко "pro", има доста път да извървиш от момента "pwned" до "pwning n00bz", сигурен съм. И се надявам с този гайд да ти помогна.

Техникъл

В гайда ще разгледаме мултиплейър аспекта на играта и то най-вече интернетския, най-малкото защото засега Lan игри се правят основно при локални турнири, а който каквото ще да казва, сървър с по-малко от 7 души в отбор не е истина, а ентусиазъм. И както много добре знаете, особено при shooter-ите има едно много важно правило и то е: "LAG KILLS!!!". Да, дори и най-добрият солджър може да бъде препънат на бойното поле от нисък фреймрейт или пинг. Затова ето няколко много бързи съвета как да изстискате максималното от машината и връзката си.

Играта е тежка, ама наистина много – хората, можещи да я играят с всичко на макс, най-често лъжат. Перфектният вариант е да изтриете всичко ненужно на харда, оставяйки само операционната система, след това да дефрагментирате диска и да сложите играта. Разликата на инсталация на вътрешните пътечки или на външните при 80 GB HDD може да достигне до 5 фрейма/сек. Ако имате над 1 GB RAM, това няма чак такова значение. След това изключете всички ненужни ви процеси (Ctr-Alt-Del), като антивирусни, чат и т.н. програми, ядещи малко, но важни ресурси. На финала направете няколко теста на различни графични конфигурации – можете спокойно да жертвате от детайлността на текстурите и резолюцията (не и на моделите) за сметка на view distance-а. Последната е особено важна за пилоти.

След няколко бързи теста с различни voice клиенти се оказа, че в 90% от случаите вграденият към играта е най-малко натоварващ и доста добър. Преди игра изключете Windows update (от таскбара), Automatic update на антивируса, и ако ви се рискува – Firewall-а. Играта може да се играе спокойно и на 20 k/c връзка, но колкото повече – толкова по-добре.

За незнаещите има разлика между пинга и лага. Пингът основно е времето за комуникация между вашата машина и сървъра. Конкретно за BF2 максимумът (при който вече се късат нерви) е 500-600 ms, търсете между 0-350, като над 200 вече се забелязва и ако сте снайперист или водите престрелки на дълги разстояния с движеща се цел, ще трябва да се съобразявате с него, вземайки под внимание това, че целта не е на мястото, където компютърът ви я изобразява. Преценете точно с колко трябва да го компенсирате, като по принцип няколко милиметра пред таргета ви в посоката, в която се движи, вършат работа.

На последно място, но не и по важност – изтеглете последните патове към играта и ъпдейти за видеокартата си. BF2 е nVidia friendly игра.



Играта

И така – надъхани, цъквате на бутончето join server, пълни с надежди за бъдещите победи, как самостоятелно ще... стоп, стоп. Първо, колкото и банално да ви звучи – назубкайте manual-а. Играта е доста специфична, и има доста неща, които са добре описани в книжлето, а научаването им на място може да отнеме седмица. Не разчитайте някой да ви каже как да играете, веднъж попаднали в патакламата. Дори и да се намери достатъчно услужлива персона, шансът да изяде куршум още в началното си изречение е силно висок. Идва основният момент – как да тръгнете, соло или в екип. Докато си намерите качествен или какъвто и да е отбор, първата опция в общи линии е задължителна. Ако целта ви е просто да събирате фрагове, също няма да сте много заинтересувани от отборна игра, което не ви пречи с малко желание да бъдете полезен на себе си и останалите. Единият от начините е да си изберете превозно средство и да го усъвършенствате – добрите пилоти и танкисти са истинска рядкост, а качествен играч в машина замества до 5 души пехота. Друг вариант е да опознаете стратегическите точки на картата и като снайперист или spec ops (едни от най-добрите соло класове) да ги закампите – такъв е хотелът от дясната страна на Gulf of Oman например. Специално ще се спрем на снайпериста в отделна секция, а "специалният" е истинска фурия, ако знаете къде и как да разполагате C4, за да отнасяте големи групи хора и как с 4-5 куршума да сваляте останалите (главата – откос там винаги върши работа, но това сигурно всички го знаят). С експлозивите можете да вземете и танк в камикадзе атака, наистина само-



убийството не е много приятно, но – повярвайте ми – хората около вас ще го оценят и забележат.

Отбор

Всичко в онлайн игрите е имидж и добра игра – това е най-бързият път към приемането ви в добър отбор или взвод. В случайно събран такъв 95% от проблемите ви ще идват от хората, с които играете, не от врага. Да не говорим, че за момента добър Commanding Officer много рядко се среща. С човек на място, бързо и адекватно раздаващ командите, и екип, който да го слуша, можете да постигнете чудеса.

Основното му предимство е възможността за spawn на играчи, където се намира, докато е жив. Тук всеки трябва да си знаете ролята на класа, който играе и да имате добре изградена линия – щурмоваци (много малък спад на точността при стрелба в движение, висока броня) в атака, няколко картечари залегнали до базуките, покриващи фланговете, медици най-отзад възкресявайки падналите, и снайперисти на точкови позиции. Инженери плътно зад танковете за моментална поправка. Група от 2-3 "специални" заобикалящи горещата зона за бързо завземане на флагове в ариегарда на врага, саботаж на радарите и артилерийските установки. В същото време винаги трябва да пазите последните две сгради от вашата страна. Без радара командирът е почти сляп, а добре позициониран артилерийски удар прави много. Дори и врагът да ги докопа – изпратете веднага инженер, който да ги поправи.

Заучете на най-играните карти позициите на стационарните защити и spawn точките на различните машини за всяка страна – един откраднат танк означава един танк по-малко срещу вас, един повече срещу врага. Не бъдете и алчни или егоистични, ако забършете джип, не се втурвайте веднага да се возите, а изчакайте за други желаещи. Да не говорим, че на всяка карта има поне 2-3 прави дълги отсечки с голям поток от хора на тях, с малко умение повечето ви фрагове ще идват от прегазвания. Полезността ви за отбора и ранкинга в края на играта се определят от няколко неща:

Действие	Точки
Фраг	2
Хващане на флаг	4
Неутрализиране на флаг	2
Flag Assist	1
Фраг Assist	1
Лечение	1
Съживяване	1
Поправки	1
Френдли	2
Френдли на машина	2
Team Kill	8

DICE направиха всичко възможно, за да поощрят отборната игра, и вече няма нищо чудно в това един медик да е пръв в класацията, без да е изстрелял и куршум. BF2 не е CS или друга стандартна fragshunting игра, имайте го предвид.

Ранкинг системата

Другата сериозна новост в BF 2 е системата от натрупване на точки и бонусите, които ви дава. Най-баналният е възможността за отключване на нови оръжия в нет игрите след достигането на ранг Corporal (1000 точки). Можете да отключите само по 1 оръжие на ранг, независимо с какъв клас сте играли (т.е. няма проблем снайперист да отключи тежка картечница). Също така хората с по-висок чин имат приоритет при избора им за Field или взводен командир.

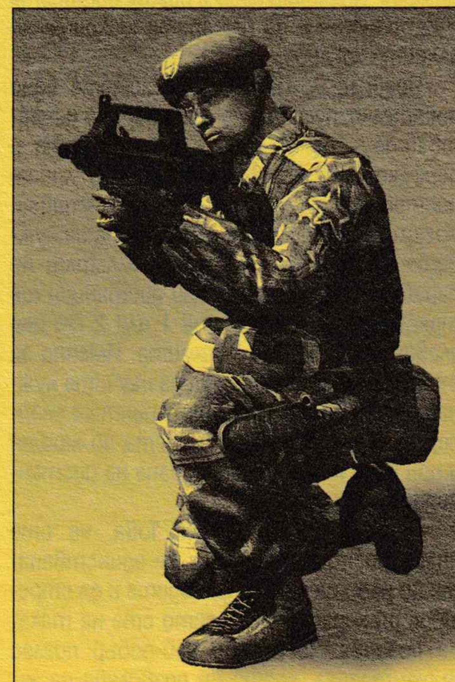
Ранг	Нужни точки
Private	0
Private First Class	500
Lance Corporal	1000
Corporal	10,500
Sergeant	25,000
Staff Sergeant	50,000
Gunnery Sergeant	75,000
Master Sergeant	150,000
First Sergeant	150,000
Master Gunnery Sergeant	250,000
Sergeant Major	250,000
Sergeant Major of the Corps	2,500,000

Висок ранг се постига и с кашонната тактика (скриваш се някъде и пуцаш на гюме), но най-бързо и ефективно става, ако играете добре класа си – винаги на острието на атаката, изпълнявайки задачите на картата и командира, подкрепяйки останалите. Играта има много критерии за оценка на изпълненията ви (dead/kill ratio, време, в което сте били живи, секунди между убийствата/лекуванията, убити хора от тима ви и т.н.), така че единственият съвет е – правете много неща, бързо и качествено – това се постига с циклене основно, разберете, че нищо няма да стане от първия път – геймката изисква време и постоянство. Наградите за усилията ви са доста. Всички са разделени в три степени – Basic, Veteran и Expert. Освен оръжията другите наградки повишават уменията (основно щетите/точността) срещу различни цели/машини или при употребата на различни оръжия/машини. Сам доста трудно ще стигнете до заветния Sergeant Major ранг, за това още от самото начало се оглеждайте за хората, които знаят какво правят и се стремете да цъкате заедно.

Sniper гайд

Искаше ми се да направя гайд за всеки един клас, но ще се спра само на снайперистите. Първо – останалите, докато не са в машина (btw – изтребителите доста успешно бягат от ракети – те са доста по-маневрени и в момента, в който радарът записука истерично, не е нужно да се панирате и да си биете катапулта – наберете височина и бързо сменете посоката си на движение надолу, за да ви подмине гнуснта зад опашката) са доста банални като функция. Второ – заедно със "специалния" снайперистът е един от най-добрите класове за соло игра. Основната ви задача е support – на всички смелчаци, насочили се право напред срещу врага. С малко късмет и доста умение можете да превърнете 30-те си патрона в 30 фрага – два куршума в тялото или 1 в главата са достатъчни.

Правило 1: **РЕЛОКАЦИЯ.** Добрият снайперист не стои на едно място – след всеки няколко фрага, или веднага след като ви забележат и отстраните непос-





редствената опасност, е време да си биете шута, пък било и с няколко метра. След като убиете някого, той ще знае къде и как да стреля следващия път, ако останете на същото място. При преместването е най-добре да си проправяте път лазейки, само в крайни случаи се изправяйте за спринтове – това е класът с най-малко броня и кръв.

Правило 2: **ЛОГИСТИКА** Опознайте добре картата, дори и най-перфектното място за залягане (добър обзор, местенца за криене) си губи очарованието, ако се окаже по средата на пътеките на двата отбора. Практикувайте срещу ботовете – основното е да намерите максимално закрита локация.

Правило 3: **ПРАКТИКА** Вземете едно приятелче, пуснете локален сървър и теставайте – основното е дистанцията и перфектната комбинация на визуалните настройки, за да сте силно ефективен. Когато едва виждате цветовете на чуждата екипировка. Куршумите летят по парабола, за това на тази дистанция ще трябва да се прицелвате 1 или 2 см над главата му, за да го уцелите. Именно за това с тренировките, за да научите нужната дистанция. Отключващият се снайпер на всички фракции е доста по-мощен и при него това компенсиране на дистанцията не е нужно.

Правило 3: **СКАУТИНГ** Това, че сте снайперист, не означава, че единствената ви работа е само да седите и да стреляте по хората. Най-често сте на такава позиция, че имате най-добър поглед върху терена, което ви позволява да забелязвате всичко и най-важното – вражите снайперисти и да го покажете на останалите от отбора къде е. С тренировки ще можете да правите това секунди преди да се прицелите и да стреляте.

Правило 4: **СТРЕЛБА** Да, може би можете да свалите пилота на летящ хеликоптер, а може би ви е трудно да уцелите лазеща цел. За да започнете да компенсирате с мерника движението на целта си, и да разчитате, че винаги ще го правите на различния пинг, е повече от оптимистично. А и има една истина – всеки спира, дори удобно приклякла и се прицелва – това е вашият момент да сложите хиксчето на главата му. Сантиметър и половина-два преди движеща се в една посока цел е нормалната компенсация на голяма дистанция, като на всеки 50 игрови метра намаляте с половин. Но, наистина найефективно е просто да го изчакате да спре. Помнете, че всеки изстрел хаби ценни амуниции и издава позицията ви. Доста ефективно е да се комбинирате с друг снайперист (но поне на 50 метра срещу вас) и да използвате кръстосан огън, по тази система 2-ма щурмоваци са достатъчни да завземат всяко знаме, докато вие ги пазите от spawn-а.



Оръжията

Много хора си мислят, че единственото нещо в ръцете им е пушката. Всъщност пистолетът е не по-лош и точен на средни и къси дистанции за headshot, но истинската красота са мините Claymore. И много внимавайте къде и как ги слагате, защото все ще се появи някой индианец от отбора, който не знае къде се намират, да мине през някоя и да ви свали точките. Задължително слагайте поне една зад вас, в случай, че ви изгебнат в гръб. Но ако сте в тясно пространство, се откажете от помощ и амуниции, докато мината е запречила единствения ви изход. Има няколко позиции до всяка стартова локация, където можете да притичате и да бухнете мина точно пред поредната вълна respawn – рекордът ми е 8 фрага от една експлозия, но мисля, че може и повече. Ефективни са и срещу леки возила.

С това приключваме... Има още много неща, но, уви, мястото ни не е необхватно. И все пак, ако сте в танк, не се набутвайте между много сгради, където дори няма да видите откъде идват ракетите. Ако сте пилот, летете максимално ниско, за да избегнете вражата авиация. А ако сте пехота – играйте в отбор и помагайте на останалите. Ако се съберат най-добрите играчи и всеки си цъка сам за себе си, ще паднат като стой та гледай от отбор нуубове, които действат координирано. Все още няма обявени големи онлайн турнири, но е факт втори такъв на локално ниво в София, а някои от големите имена на BF1942 и BFV сцената тренират усилено за сезона и европейските онлайн лиги.

Георги Панайотов



Best Gadgets





HP PHOTOSMART 385

Все по-популярни стават цифровите фотоапарати. Щракваш тук, щракваш там, след това баба ти иска да види снимките. Колкото и да обясняваш, че може да ги разгледа на монитора, тя слага очилата, пули се в екрана, мръщи се и после изпада в тиха носталгия по отминалите дни, когато е седяла на дивана с приятелки и е прехвърляла между пръстите си хартиени копия на приятни спомени. Купи си Photosmart 385. Той е малък, компактен и лек (1,4 кг) и няма да заема твърде много място. С негова помощ можеш да отпечатваш изображения с размер от 10x15 см (стандартна висококачествена снимка от близкото фото), както и панорамни кадри със специално разработена фотохартия на HP с размери 10x30 см. Принтерът има слот за флаш карти върху корпуса си, като по този начин можете да разпечатвате снимки директно, без за целта да е нужно да имате компютър под ръка. Поддържат се форматите Memory Stick, SD, MMC, xD-Picture и Compact Flash, а с помощта на допълнителен адаптер и Memory Stick Duo и mini-SD. HP Photosmart 385 има и Bluetooth, така че нищо не ви спира да отпечатате заснетото с мобилния си телефон например. Трета опция е да включиш USB-памет към USB-порта и да разпечаташ фотографиите оттам. Работата без компютър е абсолютно елементарна благодарение на 6-сантиметровия LCD дисплей върху горната част на корпуса на принтера. Устройството позволява не само да разглеждате фотоси преди тяхното отпечатване, но и да ги обработвате – уголемяване на специален детайл, промяна на размера на снимката, завъртане, корекция на яркост и контраст, както и премахване на ефекта "червени очи". Единственият сериозен "дефект" на това устройство е липсата на функция, която да позволява да отпечатвате няколко копия едновременно от една и съща фотография.

HP Photosmart 385 се продава за около 400 лева.

TRANSCEND T.SONIC PHOTO

Изборът на mp3 плейър днес е по-сложен от всякога. Устройствата са толкова много, че в един момент разнообразието ви връхлита с обратен знак и е вероятно да се изнервите, а като резултат – да не притежавате мобилен mp3 плейър. През този месец на вашето внимание предлагаме Transcend t.sonic Photo – от една страна това е флаш базирано устройство с капацитет от 512 мегабайта. Освен това обаче това е и още FM радио, преносима външна памет, както и уред за разглеждане на снимки без компютър. Те могат да бъдат наблюдавани върху 2-инчовия цветен течно-кристален дисплей. Разполага и със слот за SD и MMC флаш карти, от които можете да прехвърлите снимки и по този начин да освободите място за нови фотографски експерименти. Батерията е литиево-йонна и издържа между 7 и 9 часа в зависимост от честотата на използване на уреда. Недостатъците на Transcend t.sonic Photo са неговите размери и тегло (около 150 грама), както и сравнително некомфортните слушалки, включени в пакета.

Transcend t.sonic Photo се продава за около 375 лева.

OLYMPUS µ-MINI DIGITAL S

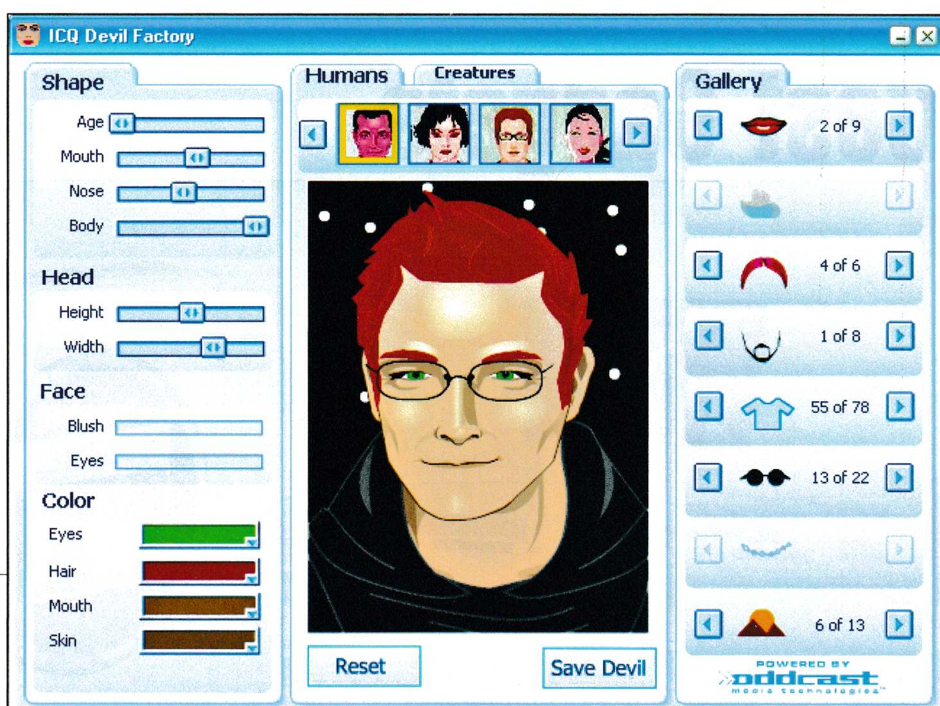
Изключително компактен и елегантен фотоапарат. Моделът Olympus µ-mini Digital S е подобреният вариант на представения през миналата есен Olympus µ-mini Digital, като основната разлика между двете устройства са 5-те мегапиксела в новия. Това означава, че ще можете да създадете изображения с максимална резолюция от 2560x1920 точки. Апаратът разполага с вариообектив с двукратно оптическо увеличение. Захранва се от литиево-йонна батерия, а снимките можете да разглеждате върху 4,6-сантиметров течнокристален дисплей. Корпусът на Olympus µ-mini Digital S е устойчив на пръски вода и прах. Това, естествено, не означава, че можете да го поставяте под течаща струя вода. Направените местова с този апарат показват изненадващо високо качество на изображенията въпреки компактните размери. Пъхаш в джоба, палиш цигара и се наслаждаваш на новата си фотостраст.

Olympus µ-mini Digital S се продава за около 600 лева.

Кога беше последният път, когато поглеждайки класацията за най-теглен софтуер на download.com, ICQ не беше най-отгоре? Създадено през далечната 1996 г. от четирима израелци, които създаде нова категория софтуер – интернет пейджъра – и за първата половин година от съществуването си събра почти милион потребители. Първоначалната програма за Windows 3.1 можеше само едно нещо – да изпраща кратки текстови съобщения през Интернет, но с времето еволюира в истински комуникационен център. Във версия 4 сложиха система, която позволява независими разработчици да добавят нови компонен-

Новите функции на кю-то

ICQ eXтри



ти – Xtraz. Те се появиха като панел отляво на основния прозорец на ICQ. Първоначално там нямаше нищо, освен един-два рекламни банера, но с времето екстрите започнаха да се появяват...

Портрет на дявола

Портрети на юзърите, една от приятните функции на AOL Messenger, се появи в кю-то под името „devils". Но има и екстри – ако изпратиш емотикона, напр. :-(на човека отсреща, портретът ти също се озъбва и започва да гледа лошо.

My Photos

Тук може да качиш снимка за профила си. Има инструменти за редактиране, с които можеш от групова снимка да изрежеш и увеличиш само своята физиономия. Ако снимката е стара и бледа, можеш да ѝ настроиш яркостта и контраста. Поддържат се JPG, GIF и BMP-файлове.

Icq Devils Factory

Фотороботите, сглобяващи лицата на престъпниците в криминалните филми, намериха още едно приложение. В „работилницата на дявола" разполагаме с пълен комплект перуки, очи, глави и мустаци. На 13-те основни типа лица може да слагаме различни форми очи, носове и прически, за да сглобим всяко възможно човешко лице.

Следващата стъпка е оцветяването, което се оказа най-забавната част, защото успях да изпълня детската си мечта: да приличам на граф Дракула. Избирам смъртно бледа кожа, червена коса и лилави светещи очи. Стигам до дрехите – има всякакви бизнес костюми, тениски, каубойски ризи и кимона, от които не бях впечатлен и продължавам да разглеждам. Накрая попадам на свещеническо расо с качулка, създаващо перфектна готическа атмосфера. Кликам на "Save Devil".

Има и 10 аватара с анимирани извънземни, чудовища, черепи, дракони и прочие. Портретите са като магьосническите снимки в „Хари Потър" – мърдат, мигат и правят физиономии в зависимост от текста, който изпращаме. Ако използваме емотикони, пускат и лафове, с които оживяват общуването.



Animated Devils

Това са дракончета, акули, жирафи и прочие животинки, които не можем да променяме, но за сметка на това правят смешни физиономии в синхрон с емотиконите, които пишем. Любима ми е акулата, която си сменя цвета в тон с настроението, вади огромна зъбата усмивка или изчезва от полезрението със страшна скорост, а мехурчетата след нея изписват „away".

Draw Me

Само срещу 15 долара и ваша снимка художник ще нарисува професионално ваша карикатура и ще ви я сложи в профила. След замисляне и проверка на валутния курс решавам, че има и по-забавни начини да похарча 24 лв. и 75 ст.



Status Manager

Показването на състоянието – онлайн съм / зает съм / няма ме, винаги е била една от най-полезните функции на кю-то. В „екстрите" можем със свои думи да обясним къде сме, какво правим и да сложим съответната икона, която се появява срещу името ни в кю-тата на другите потребители. Има пет слота за „състояния", в които може да напишем „уча", „пиша домашни", „ултима онлайн" или „зает съм, моля, не ме будете".

Тази функция се използва по оригинален начин от работещите на свободна практика, които си слагат бележки като „търся работа", „зает съм" или „търсим още 2-ма C# програмъри за проект".

Росен Вучев

Здравейте, невероятни читатели на PC Mania. Спрете да ми пишете на латиница, моля ви. Може ли да ме карате в това августовско безвремие да ви транслитерирам словоизлиянията? "А иначе, мерси за наградата – бех в Атина джебчия на олимпиадата". Слушайте Ъпсурт и ще прокопсате в тоя живот, ей...

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

КОНЗОЛНИ НЕВЕЖИ

Аве пичове, много ме кефите, ма имате един доста сериозен проблем в последното списание – как можете да кажете, че конзолите ще изместят PC-тата? Т'ва ма никога няма да стане. Още нещо – как можете да кажете, че излизат повече игри за конзоли, отколкото за PC-та – това, че излизат някои хитови заглавия по-рано, нищо не значи. Кажете как се играе quest или FPS на конзолен контролер – никога не бих го предпочел пред компютър. Плюс това конзолите не са и никога няма да бъдат по-добрата геймърска машина поради простата причина, че PC-то е по-евтино, пък и конзоли излизат един път на 3-4 години както виждате, а PC-та части и въобще ъпгрейди излизат много по-често. Така че никога не можете да кажете, че PC-то замира!!! Това е от мен – не си мислете, че това е упрек към списанието, просто си казвам мнението. Така и така вие сте си НАЙ-ДОБРИТЕ!!! Ае bye!!!

Кирил Младенов
<kiriaka@abv.bg>

Я сега сметни 300 лева за конзола срещу минимум 1000 лева за компютър. Все още ли ти се струва по-евтино? Не отричаме PC-то и никога няма да го отречем. Но че конзолните версии на някои заглавия се продават по-добре и повече за конзоли, също е факт – когато го напишем, не си го измисляме от въздуха. По света повече хора играят на конзоли и РАБОТЯТ на персонален компютър. Само се замисли, че в джоба си също имаш конзола – мобилния си телефон...

СОЦИО SIM

Hi, Сашо!

В предишния брой (8) пишеш, че искаш да ти драснат нещичко за Sims! Е, ето аз ти пиша с тази разлика, че няма да е романтично и не съм някоя госпожица. Напротив мисля, че е доста сериозно, затова се обръщам към целия екип на "PC Mania".

Пиша за пръв път на списанието и не тая никакви лоши чувства към никого. Напротив много му се кефя и го чета с удоволствие. Има само едно-единствено нещо в цялата история на списанието, което не ми харесва, а именно, че нито един брой досега не е имал на корицата си някои от Sims-овете или пък техните продължения. Затова имам една молба – следващото продължение на играта (което ще се появи в средата на септември и ще се казва The Sims2 Nightlife) да огрее корицата на PC Mania (това сигурно ще е възможно да се случи чак за октомврийския брой, като се има предвид датата на излизане).

Знам, че може да кажете, че играта не е много популярна в България, ама все пак е най-продаваната игра за всички времена и ще е срамота, ако не се появи дори веднъж на представителната гланцирана корица на списанието!

Толкова от мен
<toptrv2@aim.comю>

Sims на корица е възможен, но няма ли да изглежда малко като киберважиант на някое женско списание? Или дори Playboy – с оглед последните разголености в поредицата? Иначе феновете на симулатора в България са наистина малко. Винаги съм си задавал въпроса защо. Може би мнозинството предпочита да е агресивно пред монитора и да изтребва паплач? Може би просто не ни е дошло времето за социален модел пред монитора? Може би за това не е дорасъл за корица?

ОНЛАЙН ПОУКИ

Здравейте, PC Mania!!!

Реших да ви пиша не за друго, а именно защото видях, че други ваши читатели и фенове се оплакват от някои съвсем оправдани грешки, които допускате. И нали знаете, че ние сме като овцете – тръгне ли една – и другите с нея. Честно казано, г-н Ангелов (брой 7/2005 г.) хвърли ръкавицата. След това в миналия брой спорът бе продължен и аз, като верен фен на MU Online, не мога да остана на страна. А пък и ако трябва да съм честен, оплакванията са си на място!!!

На тоя свят има три неща, които ме държат още жив: компютърът ми, PC Mania и MU Online (е, има и други неща, но нали сега ще си пишем за компютри... :-)) Нямате представа колко се кефих като лепнахте един screen shot от MU в брой 5 от тази година на въпроса: "Готови ли сте да давате пари за мултиплейър онлайн игри?". Топ отговорът беше: "Не, играя ги безплатно!". И тогава имаше screen shot от MU. Хора, аз не харесвам WOW, има много по-чисти MMORPG-та от него. Такива без Rage...опс-адреналин (цитат от статията за Guild Wars – брой 6/2005 г.).

Уважаеми господин Бойчев, моля ви пишете едно ретро за тази велика игра-MU Online. Припомнете ни какво са Satan Wings, Zen, Bless и Dark Knight. Не пишете само за този пуст свят на WarCraft. И така, след като и аз изказах мнението си по въпроса, вече мога да спя спокойно. Олекна ми. :-)

Надявам се да публикуваш краткото ми писмо, защото познавам много хора на моето мнение. Искам да се извиня, че за трети месец те дъвчат за тези MMORPG-та и за това, че първото ми писмо е критикарско. Иначе списанието е много яко. Намалете шрифта и увеличете размера на статиите и ще сте Супер – с главно С!!! Чакам следващия брой с нетърпение. Чао. Засега...

Your fan and friend:
Преслав Иванов [Loli]

P.S. Не харесвам WOW още, защото един мой приятел заряза гаджето си заради тази игра – не, тя играеше WOW, ама беше от Ордата, а той от Алианса... Абе, умряла работа...

Нека онлайн разнообразието възтържествува! Наскоро имах среща с една дама, професор в реномиран канадски университет, с която водихме задълбочен разговор за Интернет културата в България. Понеже следя процеса от години, с удовлетворение забелязвам изключително любопитната поява на първите по-сериозни онлайн занимания на потребителите встрани от голото пиратство и крадене на интелектуално съдържание. Lineage, MU Online и другите биха били невъзможни без появата на масов лесен достъп до Ин-



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

тернет. Щом и раздели с гаджета вече се появиха заради геймневоли... Иначе си прав, че обръщаме все още малко внимание на другите онлайн приключения встрани от WoW. Ще се реваншираме с проследяване на предстоящите тенденции в този гейминг сегмент.

ИГРАЯ СИ АЗ И ВНЕЗАПНО – КРЪВ ОТ НОСА...

Как е любимото ми списание? Надявам се, че тиражът Ви се увеличава!!!

Аз като един нормален (доколкото е възможно) геймър искам да изразя мнение по темата от миналия броя "Не порасвай!". Смятам да бъда кратък (предимно, защото ме чака raid), за да не губя ценно място на страницата за писма! Имам да кажа само едно нещо на г-н Тодоров: I totaly understand you dude! Някои биха казали "Глей го тоя пък на кьв се прави", но аз наистина го разбирам. Макар да съм сравнително млад (едва на 16 години), аз го разбирам напълно! Много (почти всички) от моите приятели отдавна не играят на PC games и все се чудят защо продължавам да си цикля на игрички?! Честно нямам отговор, но не се чувствам по-вдетинен – и аз пия, ходя на купони и т.н... Явно геймталантът е дар, който не всички оценяват!

Но ние, малкото вечни геймъри, ще си запазим този дар и няма да оставим игрите (дори след задомяването)!!!

Също така искам да кажа, че съм виждал всичко, изброено от г-н Тодоров. Двойки, които се редуват, мъже с деца (които не оставят детето на градина, а го учат да играе на WoW), 35-годишни жени, които играят от работното място, и още много ама МНОООГО други подобни! И наистина НЕ трябва да има възрастово ограничение на геймърството!!!

Ваш верен фен

Александър Петров – Zealot

<gaikata89@yahoo.com>

Страстта никога не умира, човече. Но всичко трябва да се консумира с мярка. Сигурно си чул за корееца, който умря от инфаркт, след като не станал в продължение на 50 часа от компютъра. Той е бил на 26, т.е. нищо детско е нямало в него... Така че – играй си играта, човече, но не прекалявай. Въпреки всичко.

КАК ДА СИ СГЛОБЯ САМОЛЕТ?

Здравейте, готини, как е?

Абе искам да ви питам как един фен на игрите може да си направи своя сносна игрица. Да е с free софтуер и да не трябва да се програмира – и крайният резултат да не е неква тъпа игра кат PacMan примерно или Tetris, а нещо по-добро.

Можете ли да ми напишете програмите, които ми трябват за направата на една игра – като се почне от моделите на героите, текстурите, нивата, клиповете и анимациите, музиката, инсталацията и как всичко това се свързва в едно. Моля ви, помогнете на един новак в света на pc мейкинга! :) Има ли и някакви free програми за правене на 3D игри?

Ако можете, напишете ми подробно какви програми ми трябват и откъде да ги дрънна и за какво са. Бъдете сигурни, че вие първи ще научите за творението ми (ако стане:))

Бъдете все така готини :)

PC Games fan

<fuckyou666@mail.bg>

Сложно е, колега. Хем да е безплатно, хем да е готино, пък и може би да не ти хрумва конкретна някаква идея, а нещата да се случат така, че да има продажби, без преди това да има разработка?! В западноевропейския фолклор подобно образувание се нарича "мляко-, месо- и вълнодаваща свинекравоовца". Не искам да спирам устрема ти да направиш игра, дори напротив – просто бъди реалист. За да създадеш World of WarCraft, ще са ти нужни много-много много месеци труд, голям екип и сложен и скъп софтуер (да, скъп). А, да, и готина идея. На този етап се концентрирай върху идеята.

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 1

Jetico Personal Firewall

version: 1.0.1.61
site: http://www.jetico.com/
size: 2.7 MB
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

Няма смисъл да ви обяснявам какво е файърулол, нали? Предимството на този е, че е безплатен, лек и лесен за работа. Степените на защита за три – ниска, средна и висока. Аз лично предпочитам средната. А най-голямата екстра на тази "огнена стена" е, че е писана от фирмата Jetico, която е автор на доста добри разработки в областта на сигурността и защитата.

ObjectDock

version:1.20
site: http://www.stardock.com/
size: 6.9 MB
OS: Win 2000/XP/2003

ObjectDock е програмка, която добавя готин и анимиран панел на избрано от вас място на екрана. Слагането и махането на нови неща в него става с drag'n'drop, има елементарен таск мениджър, може да увеличава иконите, когато минете през тях с мишката и дори поддържа скинове. Всичко това е безплатно и от авторите на Object Desktop, DesktopX, WindowFX – Stardock Corporation.

ActivIcons

version: 3.26
site:http://www.cursorarts.com/
size: 1.99 MB
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP

Нагласянето на иконите и курсорите на мишката по ваш вкус е процес, свързан с доста действия и немалко главоболия понякога. За да не се мъчите излишно, на помощ идва ActivIcons. След като го инсталирате, с няколко клика правите и запазване на желаните промени. Програмата управлява не само иконите, но и цветовете им, прозрачността им, както и може да подмени екраните за startup и shutdown, и да промени визията на Start бутона и дори да го скрие.

WellGet

version:1.24
site: http://www.wellget.com/
size: 944 KB
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP

Мениджър за сваляне от Интернет. Прост за употреба и има всичко, което притежават FlashGet и GetRight, които обаче са платени. Освен това позволява прихващане на streaming media (аудио и видео), делене на до 128 части на това което дърпате, поддържа прокси, има многонационален интерфейс, и може да пренареждате реда за сваляне. Освен това, може да гледате и/или слушате това, което теглите дори и да не е додърпано.

Eraser

version: 5.7
site: http://www.heidi.ie/
size: 2.6 MB
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP

Мислите, ли че след като сте натиснали Delete+Shift и файла/файловете са изтрити, нали? Да, но само частично, и то докато не се запише нещо отгоре. А и дори тогава не е сигурно, че някой спец няма да може да измъкне "изтритото". За да стане това невъзможно, в USA има специално звено към FBI! Разбира се, какво се разработва там не е ясно, но Eraser върши доста добра работа, без да има излишни претенции. И все пак за изработката му е ползвана книгата на Peter Gutmann "Secure Deletion of Data from Magnetic and Solid-State Memory", което само по себе си е достатъчно тежащо. Алгоритмите за триене на информация са няколко – от прост към по-сложен, като един от тях е дефиниран от National Industrial Security Program Operating Manual of the US Department of Defense! Ако сте параноично настроен тези дни – това е програмката за вас.

EssentialPIM

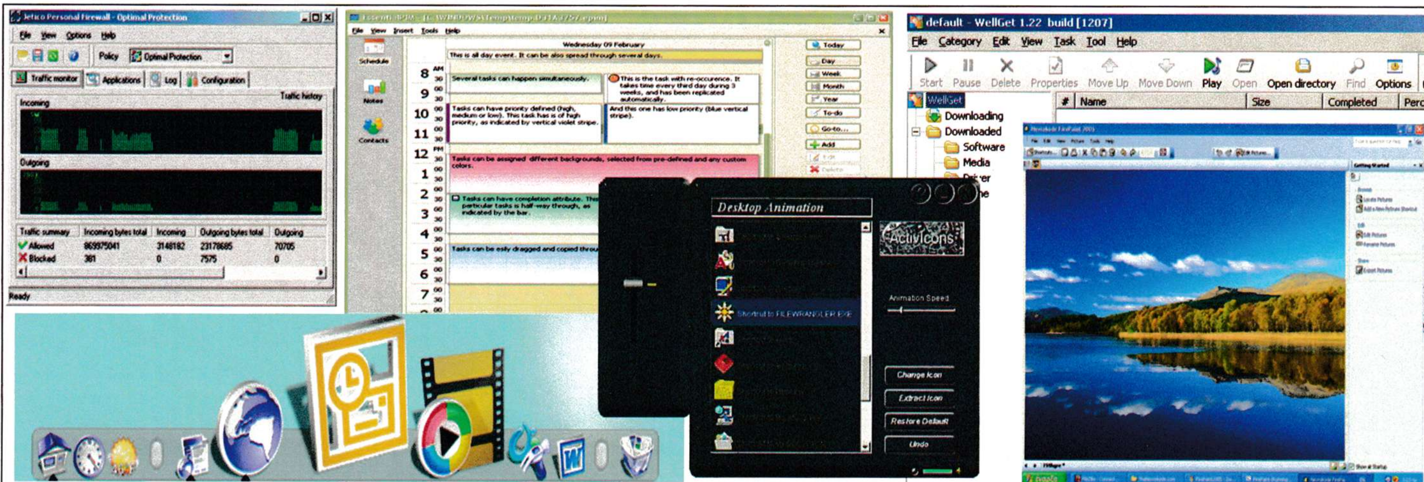
version:1.6
site: http://www.essentialpim.com/
size: 2.1 MB
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

PIM означава Personal Information Manager и идеята на този тип програмки е да ви помагат в работата с лични данни. В EssentialPIM може да работите с картинки, таблици и/или текстове, като ги съберете, организирате и защитите. Има възможност за импорт/експорт от MS Outlook и Windows Address Book. Освен това поддържа 128-битово криптиране с алгоритъма Rijndael, които поне за лични данни върши прекрасна работа.

FirePaint 2006

site: http://nevrokode.com
size: 391 KB + Internet
OS: Win ME/NT/2K/XP/2K3

FirePaint е поредната много добра, лека и разбира се безплатна програмка за обработка, организиране и разпечатване на картинки. Поддържа форматите .jpg, .jpeg, .jpe, .jfif, .gif, .tif, .tiff, .png, .tga и .bmp.



След като я инсталирате и пуснете, обърнете внимание на двата странични бара Favorite Images и Quick Results. И двата са много добре пипнати и вършат страхотна работа. Като функции на програмата си струва да се отбележат експортването във всички гореспоменати формати, настройките за гама, яркост, контраст, увеличението на картинка до десет пъти на екран. Проблем за част от потребителите ще е, че изисква втория service pack за Windows, но кой не си го е качил още? Ако не сте – сега му е времето. Спокойно, не хапе...

Като за завършек този месец – две забавни и налудничави програмки.

Lava Lamp I-mate

version: 1.02
site: http://www.i-mates.de
size: 1.9 MB

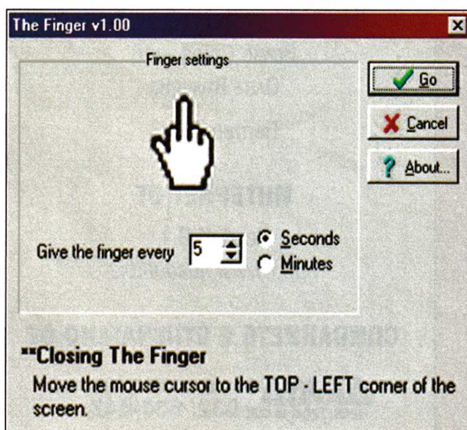
С тази програмка слагате на десктоп-а си лампа. Тя е с доста странен интерфейс и визия, не може да освети кой знае колко, но е интересна и странна. Има доста настройки и опции, които позволяват да я пипнете по ваш вкус. Има екстра и при кликане на нея да отваря сайт (например www.pcmania.bg)

The Finger

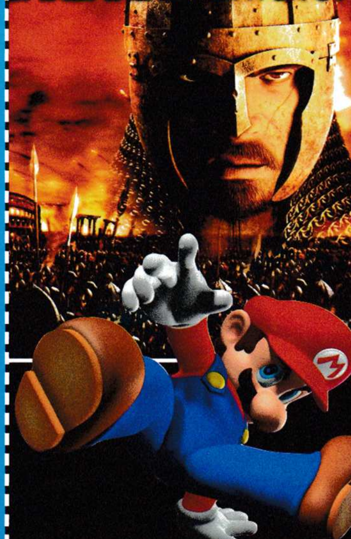
version: 1.00
site: http://www.rjlsoftware.com/
size: 142 KB
OS: Win 9x/ME/2K/NT

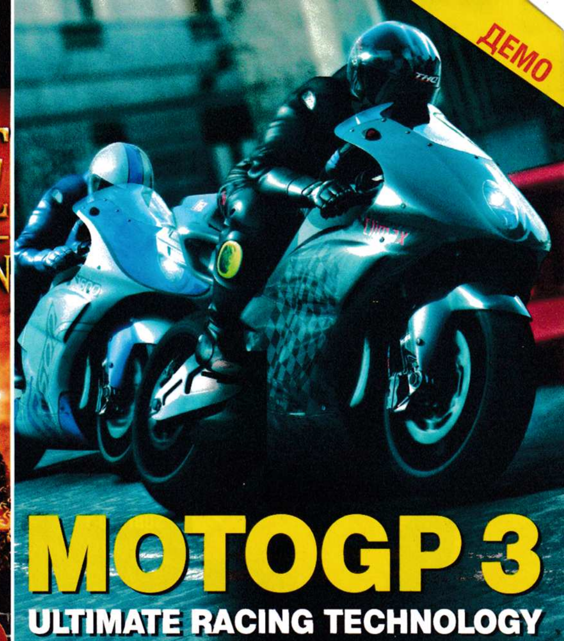
Тази програмка може да ви накара да луднете и/или да се смеете до сълзи. Идеята ѝ е да сменя през произволен интервал курсора на мишката с ръчичка, показваща среден пръст. Прави го много бързо, не се вижда кога, няма го дори и в Task Manager-а и от опит твърдя, че физиономиите на неподозиращо работещия на компютъра са достойни за предаването "Най-смешните муцуни на света". Ако си падате по този тип шеги – слагайте The Finger на приятелите си и гледайте сеир.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-



9/2005 CD#1





MOTOGP 3
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

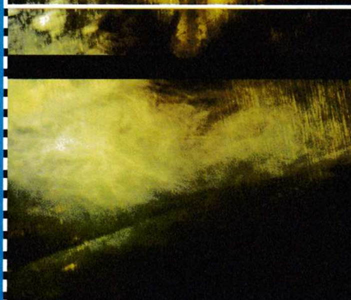
SUPER MARIO
BLUE TWILIGHT DX

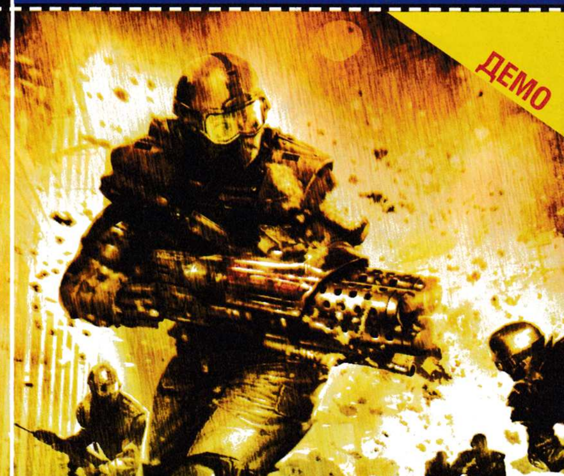
ПРОГРАМИ

- SubFind 1.4
- File Seeker 1.6.2
- AntiVir Personal Edition 6.31

9/2005 CD#2







F.E.A.R.

ПРОГРАМИ
BEST FREE SOFT

- Jetico Personal Firewall 1.0.1.61
- WellGet 1.24b
- ObjectDock 1.20a
- ActivIcons 3.26
- The Finger 1.00
- Lava Lamp I-mate 1.02
- EssentialPIM 1.6b1
- FirePaint 2006
- Eraser 5.7

GRAMIS компютърни игри на български **1=2**

Отново всеки, който има поне 1 игра на **Gramis**, може да спечели безплатно втора – **Hellforces**! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на **Gramis**.

Печелившите от предишния брой:

Стоян Траянов	София
Михаил Петров	Плевен
Станислав Александров	Кюстендил
Мерт Али	Русе
Борислав Борисов	София
Калин Примов	София
Валери Шопов	Севлиево
Златко Колев	Гълъбово
Тони Жеков	Шумен
Здравка Колева	Нова Загора



ИГРИ
ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION – RTS
MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 – RACING
PRISON TYCOON – SIMULATION

ЦЯЛА ИГРА
SUPER MARIO: BLUE TWILIGHT DX – ARCADE

ТРЕЙЛЪРИ
COLD WAR
HALF-LIFE 2: AFTERMATH

ПРОГРАМИ
SUBFIND 1.4
УДОБНА ПРОГРАМА ЗА ТЪРСЕНЕ НА СУБТИТРИ В ИНТЕРНЕТ.
ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: FREEWARE
FILE SEEKER 1.6.2
НАМИРА БЪРЗО ФАЙЛОВЕ ПО ХАРДА ВИ, ПРЕТЪРСВА СЪДЪРЖАНИЕТО ИМ ЗА ОПРЕДЕЛЕНИ ДУМИ.
ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: FREEWARE
ANTIVIR PERSONAL EDITION 6.31
АНТИВИРУСНА ПРОГРАМА, БЕЗПЛАТНА ЗА ДОМАШНИ ПОТРЕБИТЕЛИ. ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: FREEWARE/SHAREWARE

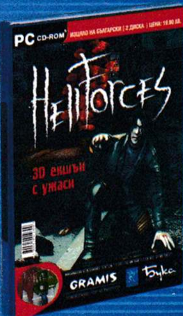


ИГРИ
F.E.A.R. – SHOOTER

ЦЯЛА ИГРА
THE FALL OF ATLANTIS – ARCADE

BEST FREE SOFT
JETICO PERSONAL FIREWALL 1.0.1.61
WELLGET 1.24B
OBJECTDOCK 1.20A
ACTIVICONS 3.26
THE FINGER 1.00
LAVA LAMP I-MATE 1.02
ESSENTIALPIM 1.6B1
FIREPAINT 2006
ERASER 5.7

Може да си изрежете обложка за дисковете!



Първото изречение на играта ....
е: ....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.



АВТОРИ
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеньо Дачев

РЕДАКЦИЯ
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

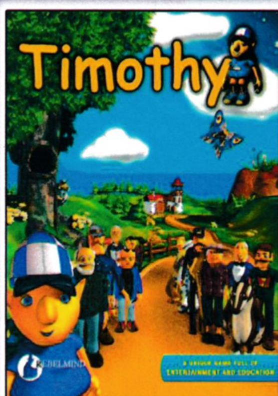
РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

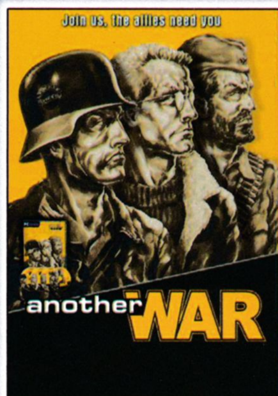
Велчо Стефанов
Олга Вълчева

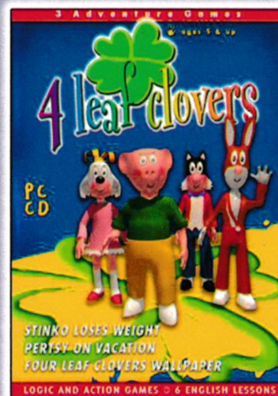
Петър Табов

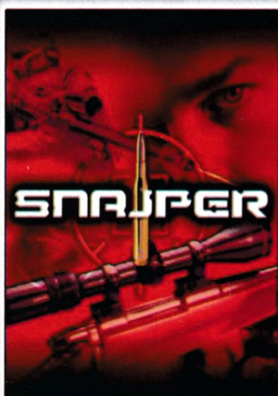
ИНТЕРНЕТ ОТ
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

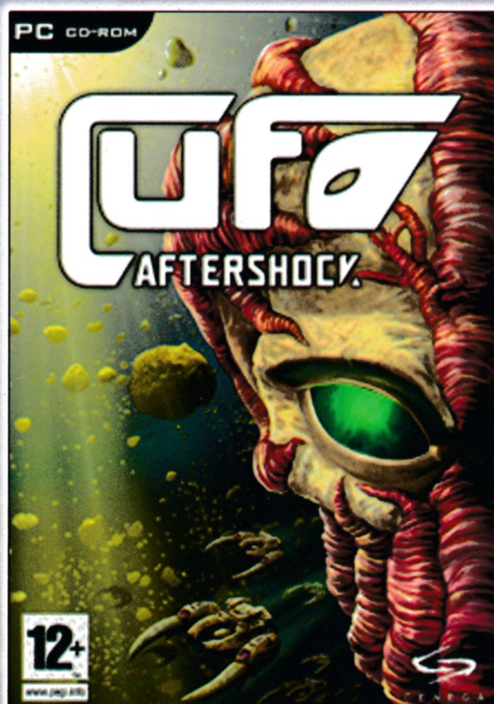
СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

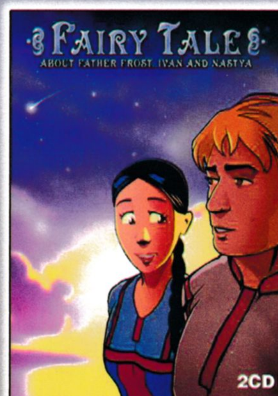

Timothy

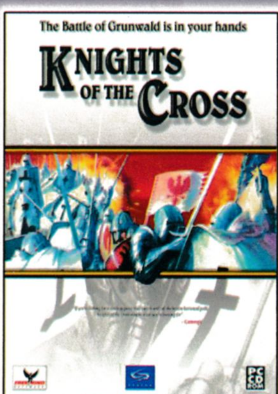

Join us, the allies need you
another WAR

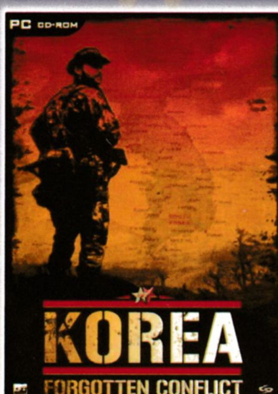

3 Adventure Games
4 leaf clovers
PC CD
STINKO LOSES WEIGHT
PERISY ON VACATION
FOUR LEAF CLOVERS WALLPAPER
LOGIC AND ACTION GAMES 6 ENGLISH LESSONS

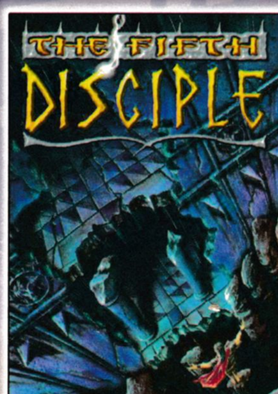

SNAJPER


PC CD-ROM
UFO
AFTERSHOCK
12+
www.pegi.info


FAIRY TALE
ABOUT FATHER FROST, IVAN AND NASTYA
2CD


The Battle of Grunwald is in your hands
KNIGHTS OF THE CROSS


PC CD-ROM
KOREA
FORGOTTEN CONFLICT


THE FIFTH
DISCIPLE


CENEGA